

GAMES

NR.4.1989

PRIS KUN

29.50

PREVIEW

AMIGA • COMMODORE 64 • PC • ATARI ST • SEGA • NINTENDO • M.FL.

DANSKE PROGRAMMØRER I UDLANDET

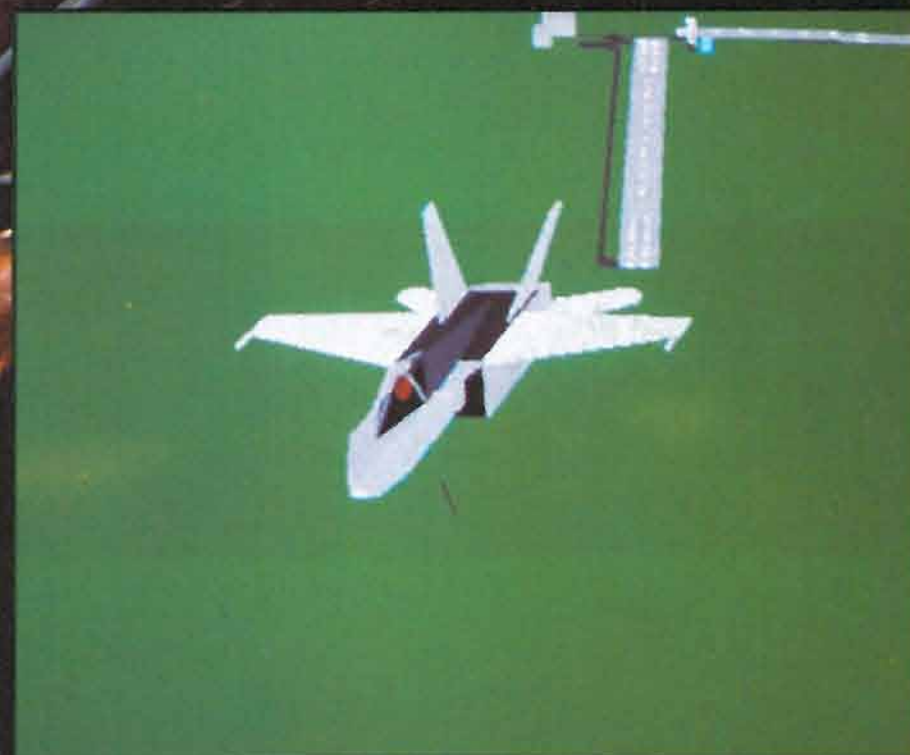
-HISTORIEN OM TRE DANSKE
PROGRAMMØRER MED SUCCES

MERE END 30 NYE
SPIL-TESTS:

PC SOM SPILLEMASKINE



-DEN BEDSTE SPILLEMASKINE
PÅ MARKEDET?



-GOLDRUSH
-BLOOD MONEY
-VOYAGER
-RED HEAT
-TOM & JERRY
+ MANGE,
MANGE
FLERE

DET HEDESTE
SPILLEBLAD!!

WAKELIN

GAMES PREVIEW

4

Forlaget Microtech
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg
Tlf: 86 80 08 77
Fax: 86 80 07 55

Ansv. chefredaktør:

Peter Erfurt

Redaktør

Niels Lassen

Redaktionelle medarbejdere:

Kenneth Bernholm

Otto Plantener Jensen

Christian Bason

Peter Normann

Heba

Christian Sparrevohn

Steve Cooke (England)

Dan E. Andersen (USA)

Layout og illustrationer:

Malan Zachariassen

Astrid Glahn

Peter Hvidtved

Sats:

Forlaget Microtech

Repro:

Stig Nørhede

Jesper Højbye

Claus Nielsen

Tryk:

Color Print North

Distribution:

DCA, AVISpost

Annonce ekspedition:

Lasse Højgaard

Tlf: 86 80 08 77

ABONNEMENT:

Brug kuponen bag i bladet,
eller ret henvendelse til
forlaget på tlf. 86 80 08 77

Games Preview er et
uafhængigt spilmagasin,
som udkommer 10 gange
årligt. Intet materiale fra
dette blad må genanvendes
uden redaktørens skriftlige
samtykke. Citater med
tydelig kildeangivelse er
dog tilladt.



FEATURES

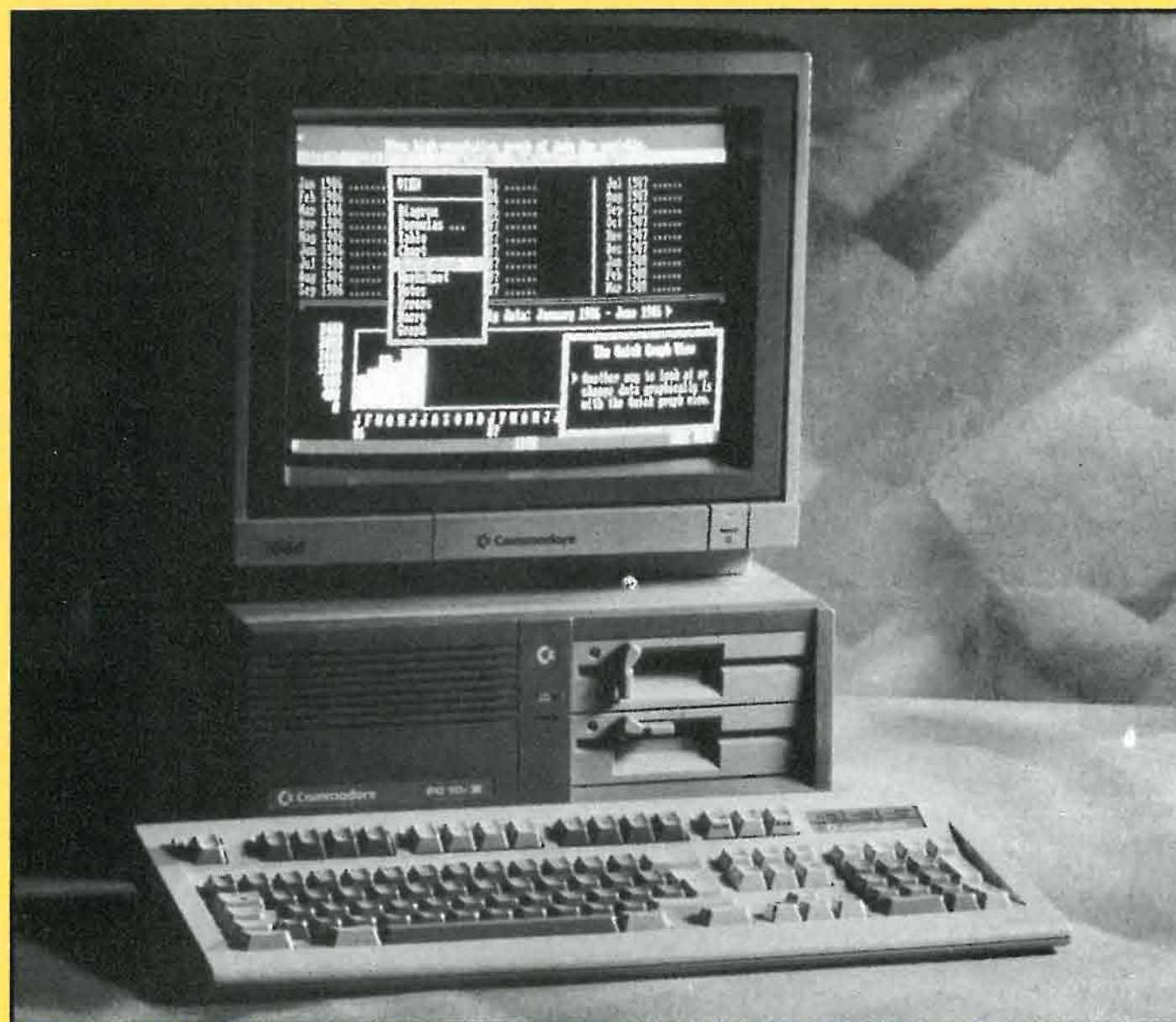
10. DÄNISHEN SPELPRO- GRAMMÖREN

Vi har talt med Kevin Mikkelsen fra Parsec Software, som nu er blevet ansat hos Micropartner i Vesttyskland. Hvordan kan det være, at man som programmør kan køre i stor bil og holde ferie hver anden måned? Læs svaret på side 10.

Kan PC'eren bruges som spillemaskine

44. PC SOM SPILLEMASKINE

PC'en kan da ikke bruges som spillemaskine! Eller kan den? Læs om hvordan PC'en kan blive den bedste spillemaskine på markedet!



RUBRIKKER

4. HOTLINE

Sidste nyt fra spilleverdenen. Læs hvad der sker om et minut, en dag, en uge eller måske i næste måned!

8. FEEDBACK

Traditionen tro, læsernes breve til redaktionen og andre læsere. Stedet, hvor meninger brydes.

14. SYNTAX ERROR

Endnu en gang præsenterer vi sektionen, der giver folk bræk-fornemmelser, skaber kaos i databranchen og ellers får folk til at grine.

16. CONTACT

Køb det! Byt det! Sælg det! Sempelthen!

51. SUPERMARKED

På indkøbstur i vort lokale supermarked. Læs vore imponerende tilbud til dig!

GAMEPLAY

17. SPIL!

Så kommer der endnu en sprudlende samling spiltests, med retfærdige bedømmelser og flotte billeder.



I DETTE NUMMER:

| | |
|----------------------------|----|
| Savage | 18 |
| Microprose Soccer .. | 19 |
| Dragon Ninja | 19 |
| Darkside | 20 |
| Gunship | 21 |
| Goldrush | 22 |
| Red Storm Rising | 23 |
| Games-Winter Edition | 23 |
| 688 Attack Sub | 24 |
| Red Heat | 25 |
| Voyager | 26 |
| Wrangler | 27 |
| The Muncher | 27 |
| Tom & Jerry | 28 |
| Blood Money | 29 |
| S.T.A.G. | 30 |



| | |
|---|----|
| Battlehawks 1942 | 30 |
| The Munsters | 31 |
| Stormlord | 32 |
| Chuck Yeagers Adv. Flight Trainer 2.0 | 33 |
| Super Scramble Simulator | 34 |
| Zero Gravity | 34 |
| Test Drive 2: | |
| The Duel | 35 |
| Circus Attractions ... | 35 |
| Star Trek | 36 |
| The Running Man | 36 |
| 3D Pool | 37 |

38. KONSOLTESTS

Velkommen til en gang konsolspil. Læs anmeldelserne af det nyeste nye til Sega og Nintendo.

I dette nummer:

| |
|-------------------|
| Rescue Mission |
| Zillion II |
| Super Mario Bros. |
| R.C. Pro Am |

40. TIPS

Hvorfor spille ærligt spil, når man kan snyde?
En komplet ABC til uhæderlighed og amoralitet!

48. FANTASY

Saradon er tilbage med nye tips, anmeldelser og gode råd til andre eventyrerere.

Læs denne gang

anmeldelse af:

Deja Vu 2
Journey

JOURNEY
far end of town, brushed past us and entered.

It was mid-afternoon when we left Laves, heading south. The road, which soon narrowed to a single foot path, wound its way down into a deep canyon, surrounded by sheer walls. After a short time, we found ourselves at a fork in the path, the left branch leading east along the foothills and the right one continuing down the valley to the south. Both appeared desolate and poorly traveled. I wondered which path Garlinon's party had taken, and how near they had come to reaching Astrix. And then, a cold, bone-dry wind arose from the north, filling me with dread.

| The Party | | Individual Commands | |
|-----------|------------|---------------------|----------------------|
| Left | Bergon --> | Get Advice | Examine Inventory |
| Right | Praxix --> | Cast | |
| | Esher --> | Scout | |
| | Tag --> | Drop | |
| Game | | | Tell Legend |

Ude godt, hjemme bedst?

Dansk program-udvikling har altid været et problembar. Vi sidder her i Dannevang og beundrer det ene spil efter det andet. Eller rettere sagt: Det ene udenlandske spil efter det andet. For på det område har Danmark aldrig været med helt fremme og markere sig. Der er ingen danske software-huse, og og hele begrebet er meget uorganiseret og ubehjælpomt herhjemme. Der kan findes op til flere eventuelle årsager til denne mangel. Det første argument er, at Danmark er så lille, at der simpelt hen ikke er kvalificerede folk nok til at programmere spil i international klasse. Men det har vi set ikke passer. Søren Grønbech er et glimrende eksempel på, at det rent faktisk kan lade sig gøre. Men argumentet skal dermed ikke helt afvises: I et land som England er der over 60 mill. mennesker mod Danmarks ca. 5 millioner. Så der er lidt om snakken.

Ud vil jeg, ud...

Vi ved allesammen, at de bedste danske programmører får kontrakt med et engelsk firma, og flytter der over for at lave spil. I stedet for blot at se passivt på at de flytter, bør man måske prøve at finde en forklaring på, hvorfor de flytter.

Langt den væsentlige årsag er, at der ikke er nogle software-huse i Danmark, og at man derfor - som programmør - ikke har de mest lyse fremtidsudsigter.

Og hvorfor er der så ingen danske software-huse? Grunden til dette findes bl.a. i de danske skattelove, som gør det lidt sværere at starte sit eget firma her end i udlandet. Det kræves her foruden megen kapital for at starte et software-hus, da spil-udvikling nemt kan tage et halvt år. Bare for en titel!

Det hænger også sammen med danskernes mere eller mindre velbegrundede skepsis overfor software-huse. Vi har ikke set nogle danske spilfirmaer der har overlevet, og et enkelt af dem - Kele Line - nåede endda at lave ret meget panik, før de gik ned med flaget.

Starvision blev solgt til USA, og den store danske sammenslutning - Scanteam - har nu eksisteret i mere end 3 år, uden at der er kommet noget ud af det. De nye stjerner på himlen, The New Electric Generation og Future Games, har heller ikke fremvist nogle resultater endnu, men det kan være det sker før eller siden.

Grunden til at Danmark ikke har nogle software-huse hænger også i høj grad sammen med konkurrencen. Det er svært at starte et software-hus med 5 eller 10 folk, når man konkurrerer med firmaer som Ocean med over 50 programmører og pengene til at købe de dyrebare licenser. Sådanne firmaer har også pengene til at markedsføre produkterne, hvilket er en særdeles kostbar fornøjelse.

Det er svært at svare på, hvorvidt Danmark har en chance indenfor software-udvikling, men det vil vi måske snart finde ud af i kraft af de "nye stjerner" på den danske software-himmel.

Niels Lassen

Redaktør

Niels Lassen

HOTLINE

Accolade - et softwarehus med gang i!!

Hvem kender ikke spillet "Test Drive" - og nu fortsættelsen, "Test Drive II: The Duel". Disse fremragende klassikere er lavet af Accolade, der også står bag mere end 35 andre titler på forskellige maskiner. Mest kendt er vel titlerne "Grand Prix Circuit" og "The Train". Men hvem står bag alle disse spil? read on ...

I USA er computer-underholdning - i modsætning til i Europa - ikke kun forbeholdt folk under 20 år. Det er selvsagt i denne aldersgruppe de fleste 'gamere' holder til, men i kraft af, at mange virksomheder har PC'er, som de bruger dagligt, er der opstået en gruppe af "dem over 30", som også holder af et godt spil.

Det er lige præcis i den sidstnævnte gruppe Accolade prøver at finde sit publikum. Det bærer deres spil også præg af: Golf simulatorer og actionspil som - i større eller mindre grad - harnoget "modent" over sig.

Det betyder selvfølgelig ikke at spillene er kedelige. Snarere tværtimod. Selv i Accolades actionspil er der altid et element af at bruge hovedet. Ser vi f.eks. på "Test Drive", og i endnu højere grad "Test Drive 2", er det en fordel at vide lidt om, hvordan en bil fungerer og hvorfor den nu gør som den gør.

Accolade har satset meget på sport. Tretten af deres titler drejer sig om forskellige sportsgrene - bl.a. er der satset meget på golf (gab!).

Accolade blev oprettet i 1984 af de selvsamme folk, Alan Miller og Bob Whitehead, som i sin tid oprettede Mediagenic (tidl. Activision). Navnet "Accolade" (på dansk: trofæ) var det første

'passende' navn de fandt i ordbogen, og firmaet fik derfor dette lidt besynderlige navn.

Men navnet må nu heller ikke være helt ved siden af: I 1986 indtjente Accolade 5 mill. dollars, og året efter blev dette beløb forøget med 90% til i alt 9 mill. dollars.

I 1988 var salget endnu en gang forøget betragteligt - denne gang med 80% til en totalindtjening på 16 mill. dollars. Det er et temme-

lig svimlende beløb vi her snakker om, men hvis jeg nu fortæller at blot de tre titler, Hardball!, Mean 18 og Test Drive til sammen har solgt over 1 million eksemplarer, begynder regnskabet at falde på plads!

Dressed for succes

Nej, vi skal ikke til at synge Roxette, men derimod komme med nogle tips om, hvordan man kan få succes, hvis man starter et software-hus.

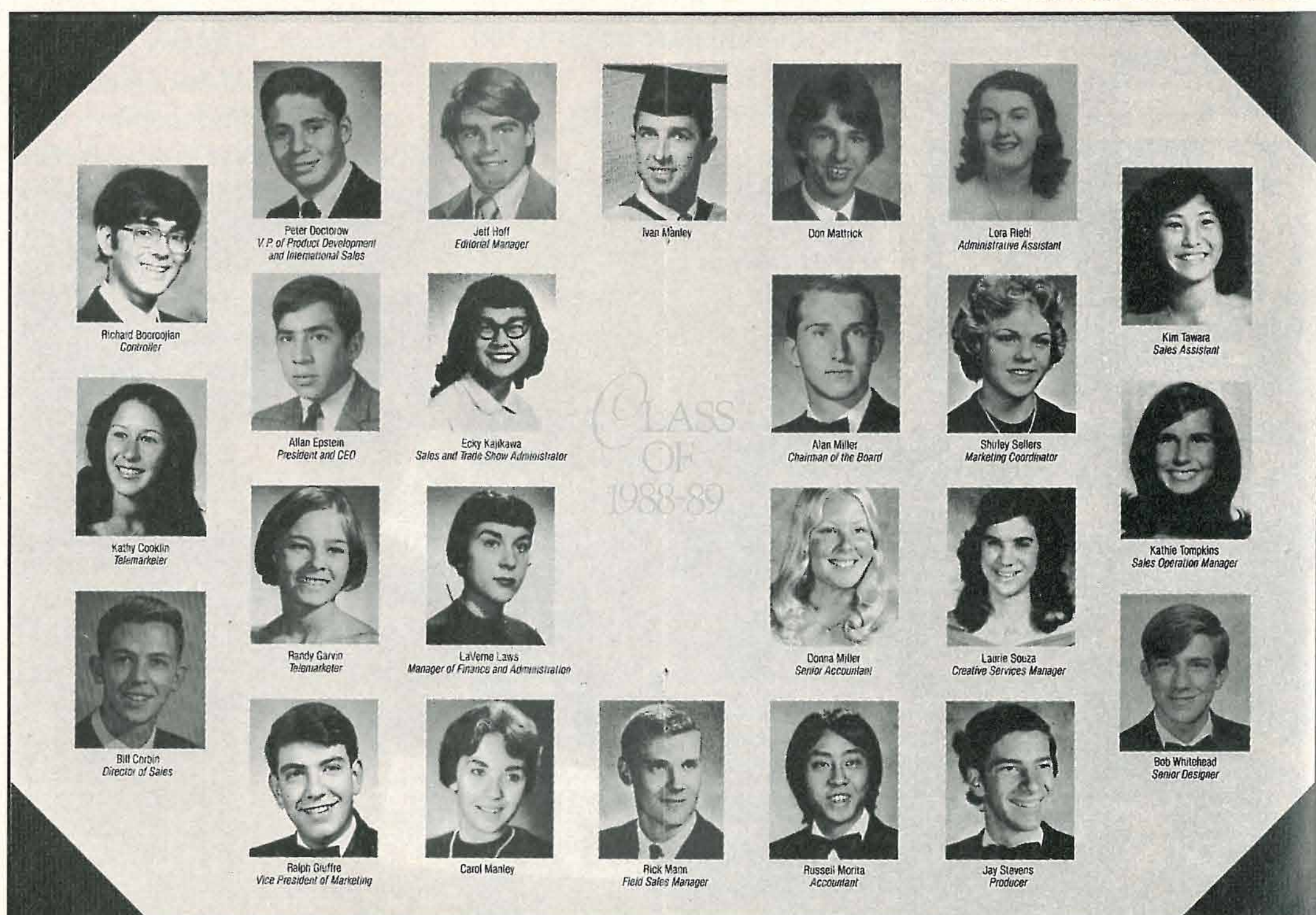
Først og fremmest skal man fokusere på en kategori. I Accolades tilfælde underholdning. De siger da også højt og flot, at man skal være de bedste - ikke nødvendigvis de største! Det mål bliver jo nok ikke helt nemt at opnå. Der ud over gælder det om at lave spil med bred appel, og samtidig sørge for at der er

god smag. Jaja, så blev den fyret af!

Der er dog en begrænsning for Accolades profit per solgt titel. For øjeblikket, og i de næste 18 måneder, løber en aftale med Electronic Arts om, at det er dem, der distribuerer alle Accolades spil i staterne. I Europa har Accolade for nyligt indgået i en lignende aftale med det nye firma "The Sales Curve", som tager sig af salget i hele Europa.

Hvad den næste titel bliver, lukker Accolade ikke frivilligt ud med, men det kan jo være at vi kan glæde os til et "Test Drive III" eller et nyt golf spil. Only time will show...

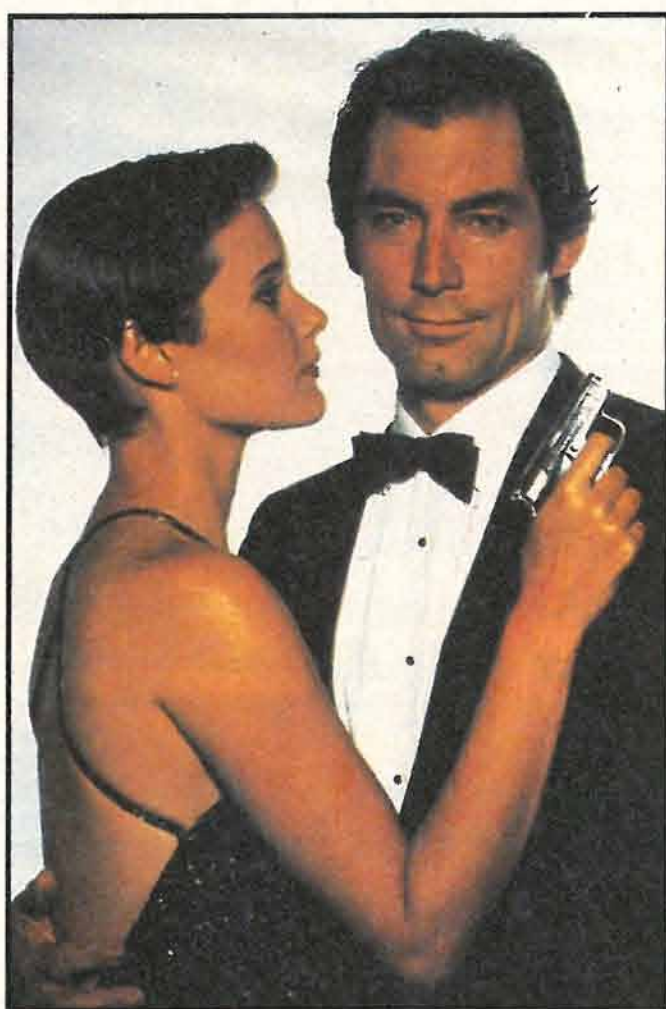
På bedste burger-amerikanske vis, har vi her et "college-album" med de ansatte. Bræk!



Licens to Kill

Domarks fjerde James Bond konvertering - denne gang bygget over den nye film "Licence to Kill" - vil om kort tid blive lanceret. Efter Domarks gamle James Bond titler, som mildest talt var elendige, lover firmaet denne gang, at der kommer masser af action og flot grafik.

Handlingen til spillet består af nogle håndplukkede scener fra filmen, bl.a. kan vi forente at se helikopter-jagt og undervandsræs(!) mod hajer. Der ud over kommer du også til at jage en lastvogn fyldt op med narkotika. Lyder lovende, og om spillet kan holde hvad det lover, kan du finde ud af om en måneds tid.



Timothy Dalton er parat til endnu en gang 007



Efter grafikken at dømme, har DOMARK en sikker vinder på vej

Astaroth - The Angel of Death

Der er også her tale om et arcade-adventure, der foregår i en labyrint - selvfølgelig fyldt til randen med skatte, fælder og lignende forhindringer.

Målet er at få ram på Astaroth, som er en temmelig ond quinde.

For at få ram på Astaroth skal du bruge nogle forskellige mindpowers - et synonym for ekstra våben. Lyder umiddelbart utroligt velkendt.

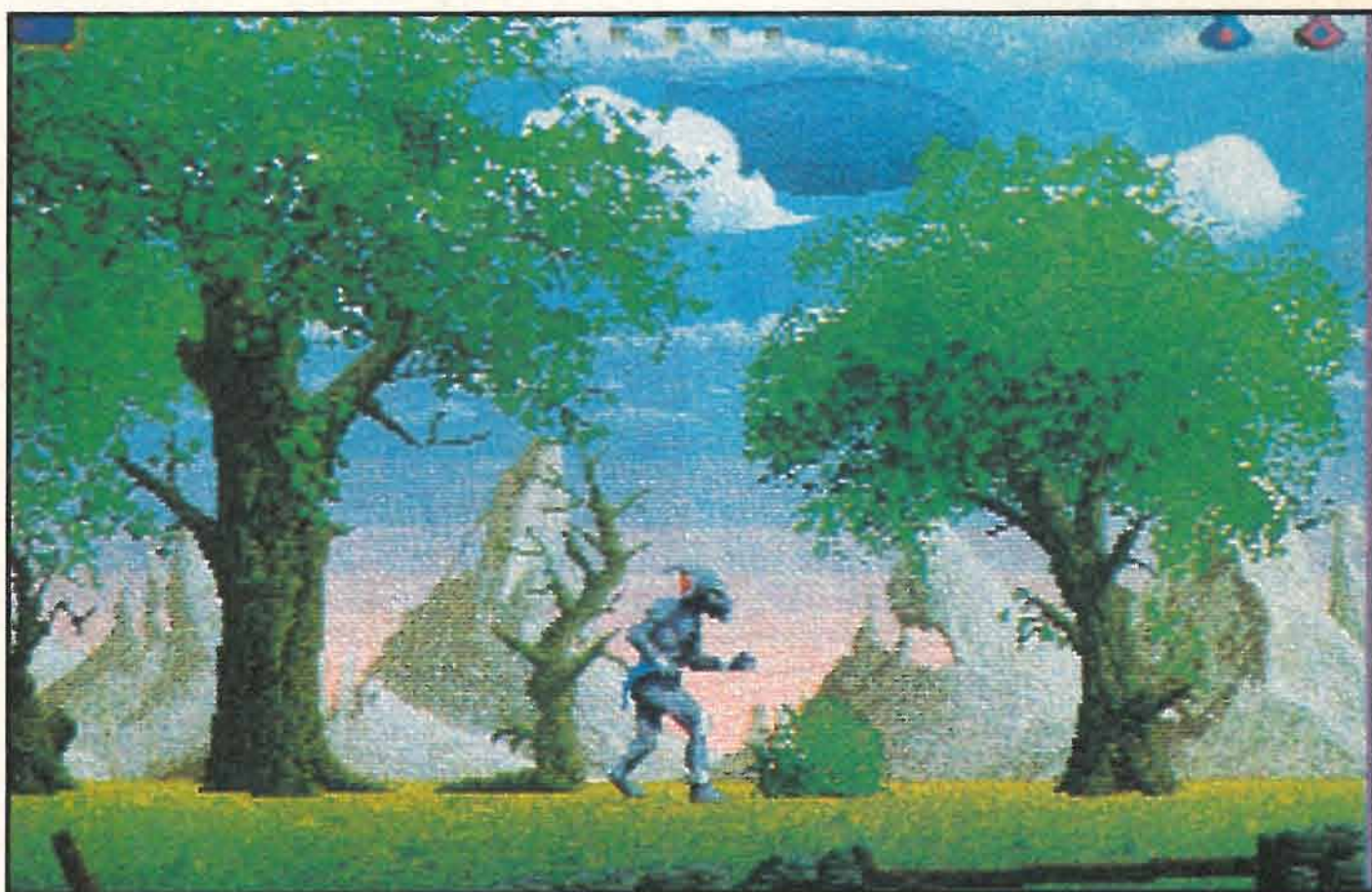
Bæstet Psygnosis under vandet

Lidt underlig overskrift vil mange vel sige, men Psygnosis' to næste titler bliver henholdsvis "Beast" (bæst) og "Aquaventura" (undervands-eventyr).

Beast foregår i en magisk skov, hvor du - i dette tilfælde et bæst - skal finde frem til et slot. Spillet bliver en blanding af Palace's "Barbarian" i form af de lidt ultraditionelle kampmetoder (kappe

hovedet af fjenderne o.l.) og er almindeligt arcade-adventure, hvor du går sidelæns mod højre. Både grafik og lyd skulle være i topklasse, og vi håber på en snarlig anmeldelse.

Den anden titel, Aquaventura, foregår under vandet hvor du, ved hjælp af en kombineret ubåd/rumskib skal "flyve" rundt i et enormt område.

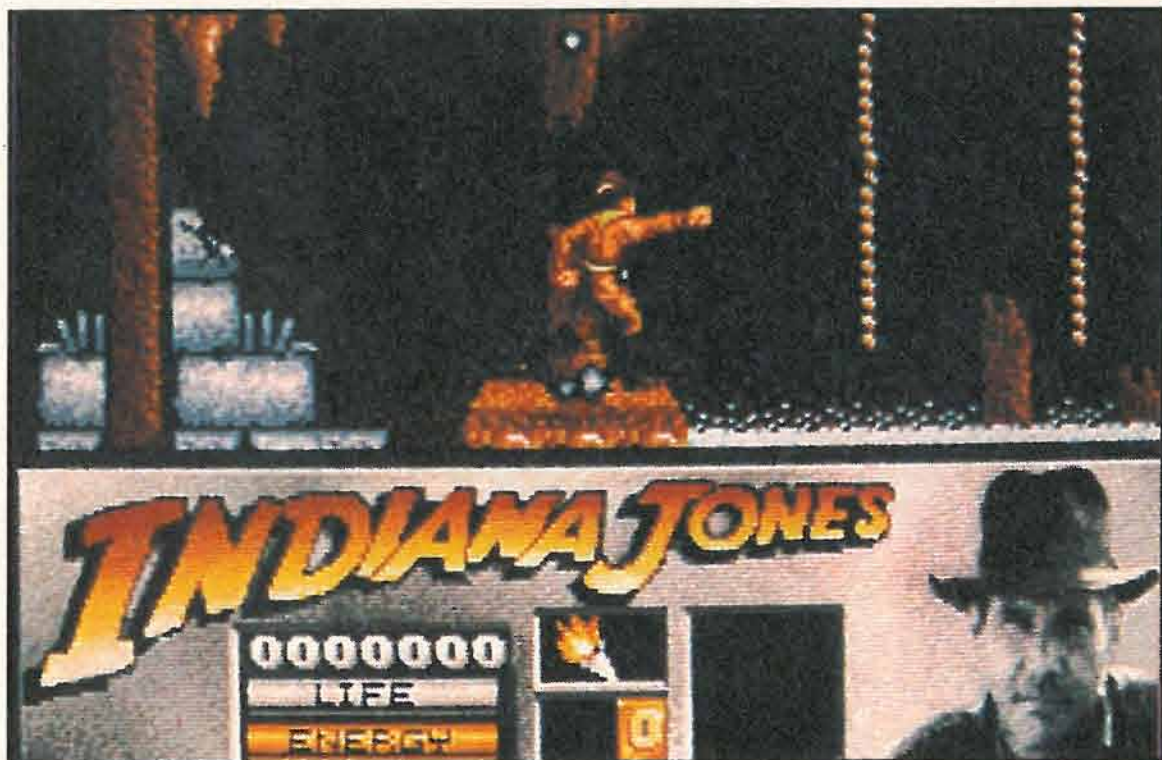


Det bæste (ups!) Psygnosis spil nogensinde?

Rambo-slagteren er tilbage

Manden vi her hentyder til er (selvfølgelig) Indiana Jones - dameglad arkæolog, der altid

støder ind i eventyr - og denne gang skal vores piskesvingende helt ud på sit sidste eventyr (suk!).



Indy på eventyr i grotterne

Om filmens handling foreligger der på skrivende tidspunkt ikke ret meget, men det ser ud til at blive et arcade-adventure hvor Harrison Ford (Indiana Jones) skal finde rundt i et stort hulesystem. Desværre for dig (og godt

for filmens handling) er der en helt masse nazister, som energisk prøver på at jorde dig. Indiana Jones - The Last Crusade kommer samtidigt med filmen, hvilket bliver omkring oktober-november måned.

Opfølger til Out Run

U.S. Gold har netop offentliggjort lanceringen af spillet "Out Run Europe". Spillet bliver en næsten identisk kopi af den foregående titel, Out Run - blot med bedre og hurtigere grafik.

Handlingen denne gang udspilles ikke i det solrige Californien, men i stedet rundt omkring i Europa. Prisen for Out Run Europe bliver kun 15 pund - 10 pund under det, Psygnosisspillene normalt koster. Lad os håbe de fortsætter med det.

Nu hvor vi er ved bilspil, kommer Spectrum Holobyte (folkene bag "Falcon" snart med spillet "Vettel!", hvor du skal styre en Chevrolet Corvette rundt i San Francisco's gader. Der bliver budt på flot fyldt vektor grafik og actionmættet handling. Udgivelse en gang i oktober/november til Amiga, PC og Atari ST.

Onslaught

Denne gang er du en magisk, fanatisk kriger som skal slagte så mange fjender som muligt (aaargh!).

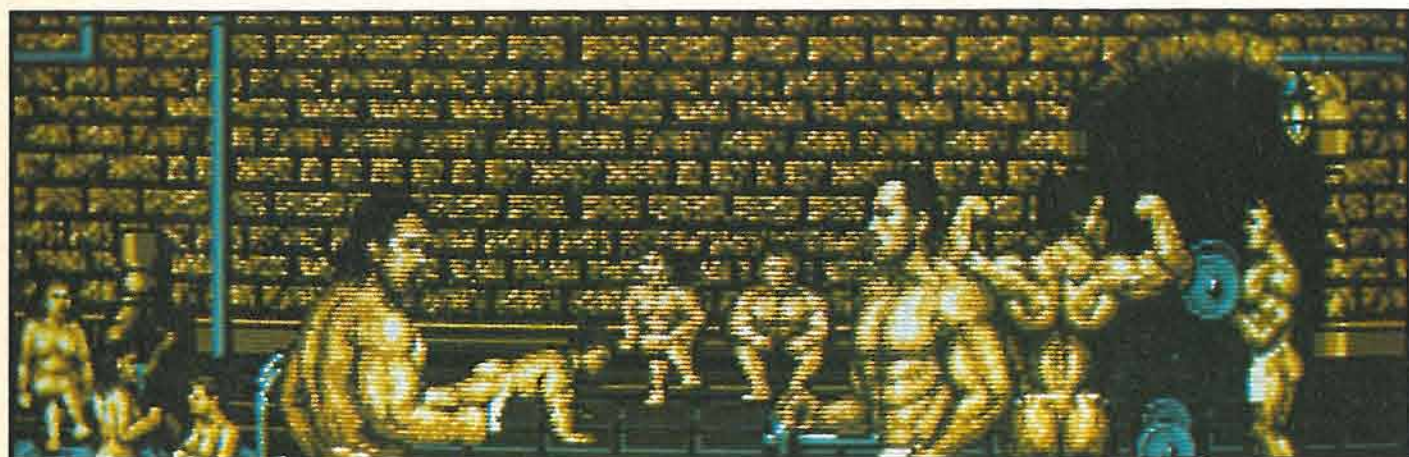
Spillet består af 256 skærme, og selvom Hewson hårdnakket

påstår at der kommer roleplay elementer i Onslaught, er det vel meget tvivlsomt hvor dominerende det bliver.

Hellere rød end død

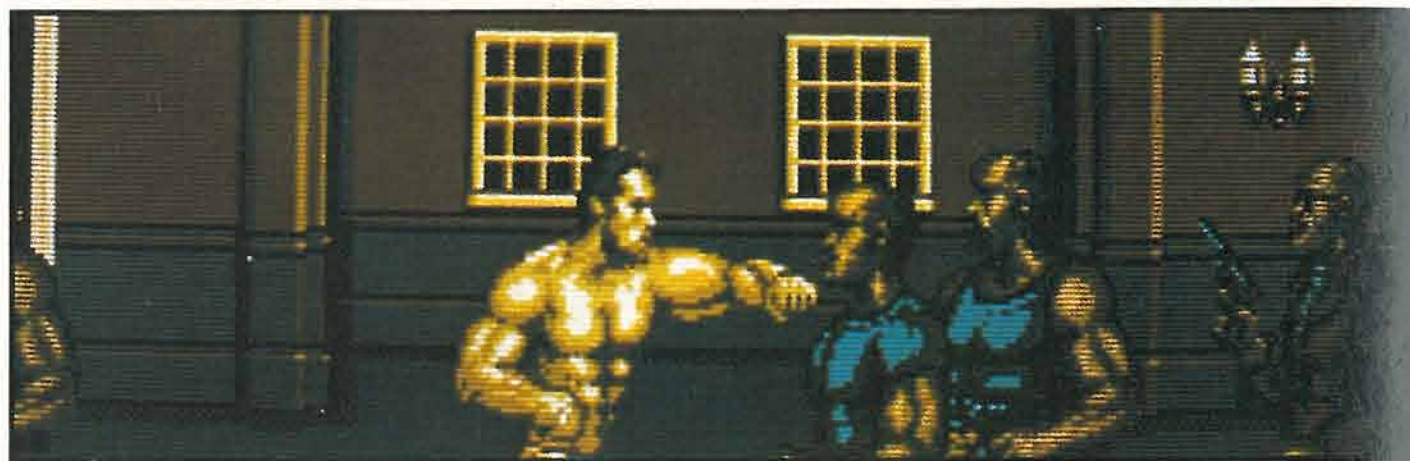
Oean fortsætter sin strøm af licenser med en film-konvertering. Filmen hedder - ligesom spillet - Red Heat og handler om en russisk politibetjent, spillet af

Arnold Swartzenegger, som kommer til U.S.A for at jage en russisk narkosmugler i samarbejde med en amerikansk politibetjent, spillet af John Belushi.



Spillet bliver til syneladende en rent voldsspil, hvor du indtager rollen som Arnie. Så skal du banke alle dem du støder på og

såøøh! så er der ikke mere. Oceans anden film-licens, The Untouchables, skulle også snart dukke op.



ST- Arnie i kamp mod forbryderverdenen. Gu' ve' hvad der blev af John Belushi

Microprose på farten

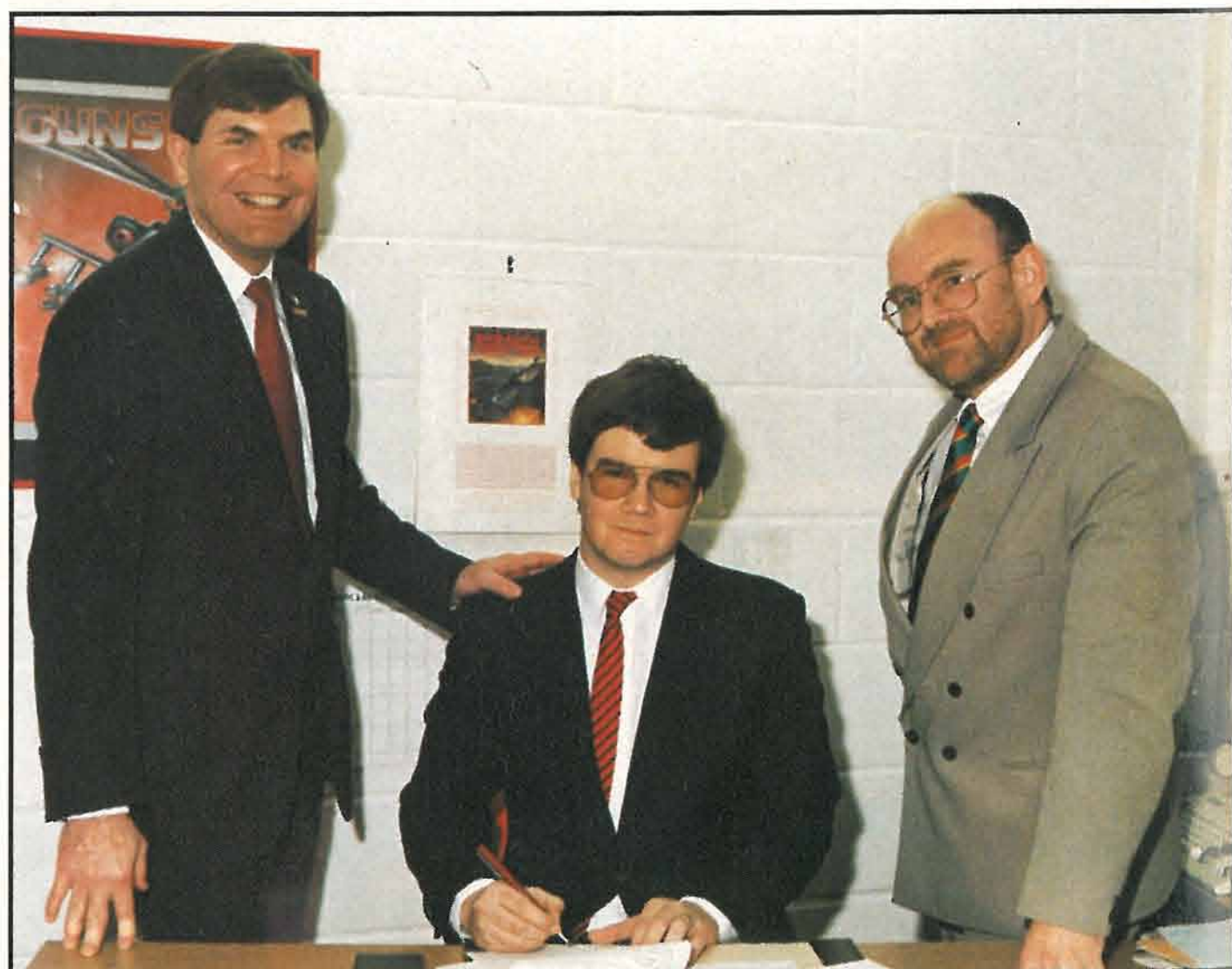
Efter at have købt Telecomsoft, der nu består af "Firebird", "Rainbird" og "Silverbird" (pip pip), er Microprose nu i fuld gang med at udvide sin europæiske afdeling. Micro Status og Micro Style er to helt nye labels.

De næste titler fra deres side bliver Rick Dangerous (test i næste nummer), Weird Dreams (også test i næste nummer), Spacecutter Plus, hvilket er en avanceret version af Firebirds

tidligere spil, Whirligig.

Mr. Heli - en arcade konvertering - skulle være parat når du læser dette, hvilket også er tilfældet med Verminator - et meget specielt spil vi snart vender tilbage til.

Der er også ca. 15 andre titler på vej, som vi selvfølgelig vender tilbage til i denne sektion. Stay tuned!



Microproses chef, Bill Stealy i gang med at lave kontrakt med Incentive, som giver dem distributionen af Incentives Freesape spil.

100%

PLUS SIKKERHEDSRESERVER



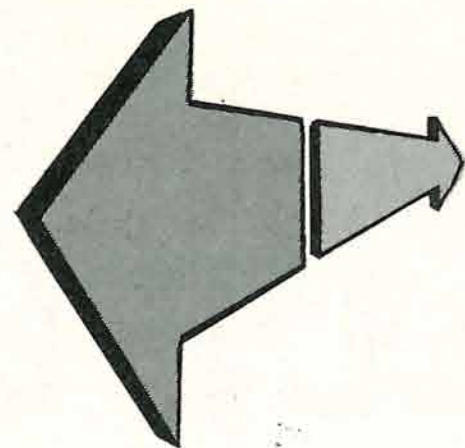
BASF Maxima® 100% plus sikkerhedsreserver.

Den nye BASF diskette-generation giver dig en sikkerhed og kvalitet, der aldrig før er set. Den nye BASF Maxima® giver ikke bare 100% sikkerhed. Den rykker desuden normerne for sikkerhedsreserverne med 50 til over 200% i de 5 afgørende parametre.



BASF

FEEDBACK



Endnu engang velkommen til GP's u-censurerede læserbrevkasse. Hvis du har en mening om dette eller hint, så skriv ind og få dit indlæg trykt i FeedBack - stedet, hvor debatten virkelig batter!

HEJ FEEDBACK

Tak for Danmarks bedste computerblad, hvis man lige ser bort fra søstermagasinet, Amiga Interface. Jeg havde først planlagt at skrive et brev, der fremhævede alt det gode ved jeres blad, men det viste sig, at faderens kære IBM ikke havde nok hukommelse til det. Derfor denne "korte" bedømmelse:

Hotline: 80% - fængslende

Feedback: 86% - skal forøges med mindst en side (I får vel flere breve ind end to)

GP-special: 92% - Wauw, sådan skal det gøres.

Konsollerne: 72% - En del over gennemsnittet.

Spil anmeldelser: 83% - Når i nu har slået Danmarksrekorden en gang til, kan i så ikke lave længere spil anmeldelser?

Tips: 86% - Bravo!

Blikfang: 81% - Tjaaa, interessant.

Fantasy: 89% - Tillykke, Saradon. Du har skabt den bedste adventure-sektion i Danmark!

Marked: 80% - Dejlige tilbud.

Syntax error: 74% - Den er da meget sjov.

Det var så slut med bedømmelsen. Til sidst to spørgsmål.

Findes Micropose Soccer til Amiga?

Det var alt for nu.

Dennis Christiansen, Helsingør.

Ja. Micropose Soccer findes til Amigaen, Hvis du henvender dig til en af de mange software forhandlere herhjemme, vil du hurtigt støde på det. Mange tak for den fine bedømmelse af GP, og hvis du har nogle forslag til, hvordan bladet kan gøres endnu bedre, er du velkommen til at skrive til os.

LANGSOMT MEN SIKKERT

Først og fremmest et hurra for jeres TEST afdeling. Det mest irriterende ved reviews er oftest, at de for det første sjældent nævner et ord om spilversioner til ens egen computer, dernæst at bladet har sat en shoot'em up fanatiker til at hakke på et udmærket strategispil, eller omvendt, så reviewet er blevet totalt misvisende. Det har I klaret bedre end noget andet computerblad! Til kritik kan jeg kun nævne, at I ikke er de allerhurtigste med reviews på markedet. Eksempelvis mangler I Populous, som i maj måned var blevet testet af adskillige begejstrede softwareblade. Ideen med en fast dækkelse af RPG's (som D&D) kan jeg kun gå helt ind for. Hvis FeedBack tager sig af den slags, har jeg nogen spørgsmål:

1) Hvor kan jeg få fat i et såkaldt Datalink-kabel (til sammenkobling af to Amiga'er) og hvad koster det? Min forhandler

kan ikke skaffe et. Skal jeg virkelig helt til England? Hvordan fungerer det?

2) Kan man tilslutte en 2 MB RAM udvidelse til Amiga 500, uden at have den ekstra interne 1/2 MB installeret?

Og forresten: Saradon kunne godt fylde ENDNU mere.

Greetings, Jørn Gaarde, Vejen

Hallo Jørn,

Tak for roserne, de fortjener sandelig nogle svar.

1. For at koble 2 Amiga'er sammen behøver du ikke noget specielt datalink-kabel. Et ganske almindeligt RS232C-kabel kan købes i de fleste computerbutikker, og kan bruges til modem, serielle printere samt dataoverførsel mellem 2 Amiga'er. Hvis det sidstnævnte er formålet, skulle både Falcon, Firepower og adskillige skakspil kunne udnytte denne feature.

2. Ja, det er absolut muligt. Du skal endnu engang ned til din mere eller mindre lokale forhandler og have en grundig snak. En sørgelig ting er, at eksterne 2Mb udvidelser normalt ikke har indbygget ur.

YO FEEDBACK GAMES PREVIEW

Ja, så fik jeg tilsidst grebet penen, og skrevet dette meeeget interessante brev! Og jeg vil ikke (ikke) starte med det positive, men med det NEGATIVE!

1) I jeres artikel om pirater lyder det som om alle computergrupper der laver demoer, også nødvendigvis cracker. Dette er ikke rigtigt! Der findes utallige legale demo grupper, dvs. grupper der kun laver demo'er og, ikke cracker spil!

2) Jeg havde glædet mig enormt til at få en flot Batman plakat (jeg må indrømme, at jeg er lidt af en

Batman fan), men hvad ser jeg... Hen over den flotte plakat står der med store typer: NU! GRATIS PLAKAT I... Jeg var chokeret! Hvordan kunne i gøre det? Skuffende, virkelig skuffende!!!

3) Jeres pokes er ældgammle! Selvfølgelig er det rart at få evigt liv til "Breakthru" (selvom man måske hellere skulle følge Victory Road tippet til dette spil)

4) Top64 er simpelthen for plat! Det kunne jeg (forhåbentligt) gøre bedre!

5) Der er faktisk ingen nr. 5, Beklager.

Herefter videre til det positive. Jeres blad er det bedste danske computerblad i historien (wauw!) Helt igennem i farver, masser af anmeldelser + artikler, og det hele til en anstændig pris (ikke som IC-run, der tilsidst ikke var andet end en dyr folder).

Jeg må også give et kompliment til jeres lay-out og illustrations-team, der har gjort et utroligt arbejde! Keep it up! Jeres artikler er også helt i top da i virkelig går i dybden, og ser sagen fra alle sider.

Nu et par forslag til hvordan bladet kunne gøres endnu bedre...Nyt om spillemaskiner, rollespil (ikke kun D&D), flere punkter i % bedømmelsen.

Ja ja, det var alt for denne gang, men bare vent...jeg vender snart tilbage med endnu mere ris og ros! Keep the good work up, som de siger over there (gør de ikke?)

Nikolaj Thomsen, Esbjerg

YO BRO!

1) Nej, vi er klar over at det ikke er alle demoer som er lavet af crackere, og det var heller ikke meningen at det skulle fremgå på den måde. Undskyld hvis vi fornærmede dig og andre kreative sjæle. Hvis du eller

andre har lavet en demo er i velkomne til at sende dem ind på forlagets adresse.

2) Du glemte at skrive din adresse, så vi har ikke rigtigt mulighed for at gøre noget ved denne fejl. Du kan dog sende din kiksede Batman plakat til forlagets adresse, og vi sender en ny tilbage.

3) De pokes, der er i bladet, kommer fra andre læsere, og det er derfor jer selv der bestemmer hvor gamle spillene er. Det er dermed også en opfordring til jer, læsere, om at sende nye pokes ind til tips sektionen. Software-husene er ikke selv meget for at opgive Pokes, og af copyright hensyn kan vi ikke bringe Pokes fra f.eks. udenlandske blade.

4) Er der andre som synes Top-64 er for plat?

5) Nåh nej, det var der jo heller ikke

Der kommer ikke flere punkter i karakter-bedømmelserne - dem vi har, fortæller hvordan det ser ud og hvor godt det er. Der kommer på et eller andet tidspunkt en artikel om arcade-maskiner.

VÆR HILSET!

Jeres blad er simpelt hen The Event of the Year, I er fuldstændig råsuværene, og ligger milevidt fra jeres konkurrenter (er der nogen?)!

Mig selv, jeg er en fuldstændig vild og blodig fiction-fan, spiller rollespil, ser Fantasy og Horror Movies (skriv dog noget om Freddy Kruger, min personlige favourit). læser tonsvis af tegneserier, og er sæføli' computerfreak!

Men hvis jeg lige må komme med et par kommentarer:

Feedback: I kunne jo starte med at proppe mig ind, eller hur?

Contact: Godt initiativ!

Hotline: Fin, saglig behandling af de nyeste News!

Features: For det meste en god og seriøs snak om emner der rører sig, specielt den exclusive artikel i No. 2 om crakere var fed (jeg læste den faktisk hele 2 gange!)!

Spilanmeldelser: Er der andet at sige end: Bliv ved med at køre med klatten som i gør nu. Vi (læserne) forventer at I sætter

mange flere danmarkrekorder (gå eventuelt efter en verdensrekord)!

Okay jeg skal nok checke ud nu: But keep up the good work.

Med venlig hilsen Dimmer.

P.S.! Jeg går også ind for D&D behandling af den lokale trolldmand!

Tak for kommentarerne. Vi ved desværre ikke hvad verdensrekorden i anmeldte spil er, men vi prøver..

Vi kan til gengæld sørge for at Freddy Krueger kommer i.

LIDT OM ALT

Jeg vil først ønske jer tillykke med et overvejende FEDT blad! Det ligner meget det gamle "Soft", men det skal i ikke være kede af - Det var sgu' fedt den gang i 1986.

Jeg synes lige jeg vil gi' mine meninger/indlæg til bladets forskellige dele luft:

Hotline: Udmærket, både m.h.t. indhold og størrelse.

Contact: Jeg tvivler på, at i kan udkonkurrere den Blå avis på det felt, men i har da lov at prøve. Feed Back: Hvis ikke jeg brød mig om den sektion ville jeg nok ikke skrive ind, vel??

"Jagten på Piraterne"-:GRRE-EATT!

"Konsollerne kommer": De tre mindst interessante sider i bladet! Drop det fis!

Spilanmeldelser: I stedet for at rakke de dårlige spil ned, hvorfor så ikke latterliggøre dem? Det er meget sjovere! Derudover er det en FED sektion!

Tips: Tip til Dragon Ninja fra Imagine: Brug hopsparket hele vejen igennem. På den måde har jeg klaret spillet med et tab på kun et ET liv. Til De heldige, som endnu ikke har smidt 200 kr. ud af vinduet på det spil, vil jeg sige: Hold jer langt væk fra det! Det er ALT for nemt at gennemskue! Så vil jeg lige fortælle hvad der sker, når man har klaret alle De ensformige levels - Der kommer en textskærm med beskeden:

HEY DUDE THANKS FOR RESCUING ME LETS GO FOR A BURGER - HA HA HA.

Ovenstående siger mere om spillets kvalitet end noget andet...

Fantasy: Jeg læser den ikke, men der må jo åbenbart være nogen der ka' li' den slags så...ok. Marked: Det eneste, der mangler, er Wico Joystick!! Og så syntes jeg - forståeligt nok - at den ene af jeres modeller til T-Shirtene ser en SMULE opgivende ud...

Syntax Error: Feeedddt!

Lars Nicolai, Galten

Hejsa Lars.

Tak for brevet og dine synspunkter, som selvfølgelig vil blive behandlet. Grunden til at fotomodellen ser opgivende ud er fordi hele redaktionen stod og savlede mens fotografen tog billedet.

Du har ret i din kritik af Dragon Ninja; det ER lidt for nemt. Det er til gengæld meget sjovt så længe det varer....synes du ikke?

Vi prøver ikke på at udkonkurrere "Den Blå Avis", men Contact-sektionen bruges til at formidle tips, tricks og gode råd gamere i mellem. Contact rubrikken er blot en læser-service, som kan benyttes gratis hvis man vil. Nothing more, nothing less.



VIND JOYSTICKS!!

Vi er efterhånden lidt trætte af at høre, hvor gode vi er. Vi savner nogle mere selvstændige (kritiske?) breve. Meningerne skal brydes i **FeedBack**, og der er nok af emner at tage fat på: **Licenser, piratkopiering, spilpriser, computervold, sex...** eller endnu bedre: **Noget helt, helt andet!**

For at få flere sjove, innoverende, forfriskende og originale breve, indfører vi derfor noget helt nyt: Det bedste brev bliver fra nu af præmieret med et lækkert kvalitets-joystick! Så send os et par ord ud over det sædvanlige, og glæd dig til at modtage DIT nye joystick. Dine revolutionerende visdomsord skal adresseres til:



"FeedBack"
Games Preview
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg.

DÄNISCHESPIEL

Af Kenneth Bernholm

Vi er vel allesammen ved at være mere eller mindre trætte af at høre om, hvordan Sword Of Sodan blev udviklet og hvordan Starvision og Kele Line nu igen har dummet sig. Derfor er det også meget naturligt, hvis du væmmes ved tanken om endnu 3 sider om det samme trivielle emne, der har gået på omgang mellem de danske datablade de sidste par år. Nu er GP jo heldigvis så fornyende, at vi har fundet på en lidt anderledes artikel om de kære spilgutter, læs derfor trygt videre...

PARSEC I TYSKLAND

Vi er taget syd for stregen, til Tyskland, hvor det er småt med danskere indenfor softwarebranchen. Du husker sikkert "The Way Of The Little Dragon", der ikke ligefrem var blandt topsællerterne, da spillet kom frem, men alligevel som fik megen dansk opmærksomhed da det var det første danske Amigaspil overhovedet. Spørgsmålet er så bare... Hvad laver Parsec Software i dag? Jo, ser du: Folkene bag Parsec

Software sidder i dag i Tyskland hvor de laver spil, kører i lækre biler og i det hele taget lever livet.

De 3 danske gutter, Kevin Mikkelsen, Jim Rankenberg og Allan Pedersen er i Tyskland et team, der er blevet kendt for en imponerende kreativitet og der er derfor intet mærkeligt i, at MicroPartner har sørget for at have dem fastansat, for at kunne holde på dem. Det er nemlig en kendt ting i softwareverdenen, at spiludviklere skifter software-



MICROPARTNER. Det er Kevin længst til højre.



PROGRAMMÖREN

huse lige så tit, som vi andre skifter underbukser.

For at starte fra en ende af, har vi Kevin Mikkelsen, 19 år og programmør på Way Of The Little Dragon, Tom og Jerry, North Sea Inferno (der nu er omdøbt til Persian Gulf Inferno) og endelig U.S.S. John Young.

Kevin's eneste opgave hos MicroPartner er altså programmering, men det er nu efter Kevin's mening heller ikke nogen dårlig tjans. Der blev ikke talt om præcist hvor meget der kom ind på kontoen hver måned, men for at give et fingerpeg oplyste Kevin, at han i den tid han har været i Tyskland, har kørt i både Ford Granada, Porsche og nu Ford Escort. Det er ganske vist noget billigere at købe i bil i Tyskland, men alligevel ...

De andre 2 danskere, Allan Pe-

dersen og Jim Rankenberg, er henholdsvis 23 og 24 år gamle og dermed et smule ældre end Kevin. Jim tager sig af grafik og programmering og har bl.a. stået for vektorgrafik-rutinerne til U.S.S. John Young, som Kevin er ved at lave færdigt. Allan Pedersen står for grafik samt musik og har dermed også sin dag fyldt med arbejde.

Det er nemlig sådan, at selvom de 3 danskere stadigvæk arbejder som en gruppe, giver de også en hjælpende hånd med, når det gælder andre spil. Det resulterer selvsagt i, at arbejdstider er noget der tages temmeligt let på, da weekender, helligdage og ferier mange gange bliver brugt til "en rutine som man lige skal have rettet til". Der er selvfølgelig ingen arbejdstvang uden for de normale

arbejdstider, men Kevin kører med det system, at når et produkt er færdigt, rejser han hjem til Danmark og holder en velfortjent ferie. Dette system gør også, at eventuelle danske damebekendtskaber bliver praktisk talt umulige, og derfor skubbes lidt i baggrunden (men hvad med de tyske piger, gutter?). Alt i alt har han altså mulighed for at komme til Danmark med ca. halvanden måneds mellemrum.

FREMTIDIGE UDGI- VELSESPLANER

Som ovenfor nævnt er Parsec i gang med en hel del spændende projekter, men hvornår kan vi egentlig få lov til at sætte joystickket i Jerry og redde nogle gidsler nede sydpå? Tom & Jerry har vi allerede fået til

anmeldelse, så der burde være gang i forretningerne inden længe.

Hvad Persian Gulf Inferno derimod angår, arbejdes der på højtryk for at lægge sidste hånd på værket. Selve projektet blev, som nogle sikkert husker, startet i Danmark under navnet North Sea Inferno, men har altså nu undergået en hel del ændringer. Vi vil muligvis få det at se i løbet af efteråret, men det er også meget muligt at spillet først bliver udgivet til jul.

Det samme gælder for det nyeste projekt, U.S.S. John Young, der er en krigsskibssimulator med udfyldt vektorgrafik. Dette spil forventes også udgivet ved juletid. Hvilke missioner der præcis bydes på må vi vente med at se, men det ser ihvertfald ganske imponerende ud, på den begrænsede demo, redaktionen er i besiddelse af. Hvad der skal ske efter at denne simulator er færdig er ikke godt at vide, så vi venter med spænding og kolde tæer.



FREELANCE

Nu står og falder hele MicroPartners eksistens jo ikke kun på de 3 danskeres daglige indsats, og da det siger sig selv at alle ikke kan være fastansat, har firmaet selvfølgelig også mange freelanceteams i gang verden over. Og det er ikke bare de kendte og de rige der kan lave spil, for edb-

branchen byder da på eksempler på superspillet, der blev udviklet hjemme ved køkkenbordet. Derfor opfordrer MicroPartner da også kraftigt til at man kontakter dem med eventuelle spilprojekter, hvis man har noget kørende. En opfordring vi med glæde lader gå videre. Rent faktisk modtager Micro-

Partner 3-4 spildemoer hver uge, hvor de fleste dog droppes direkte i skraldespanden, da meget simpelthen er noget lo.. møg. Men det sker engang imellem, at der lige pludselig ligger noget interessant kode på en disk, og så bliver ledelsen fyr og flamme, ikke mindst fordi at de stoler på at deres inhouse spiludviklere

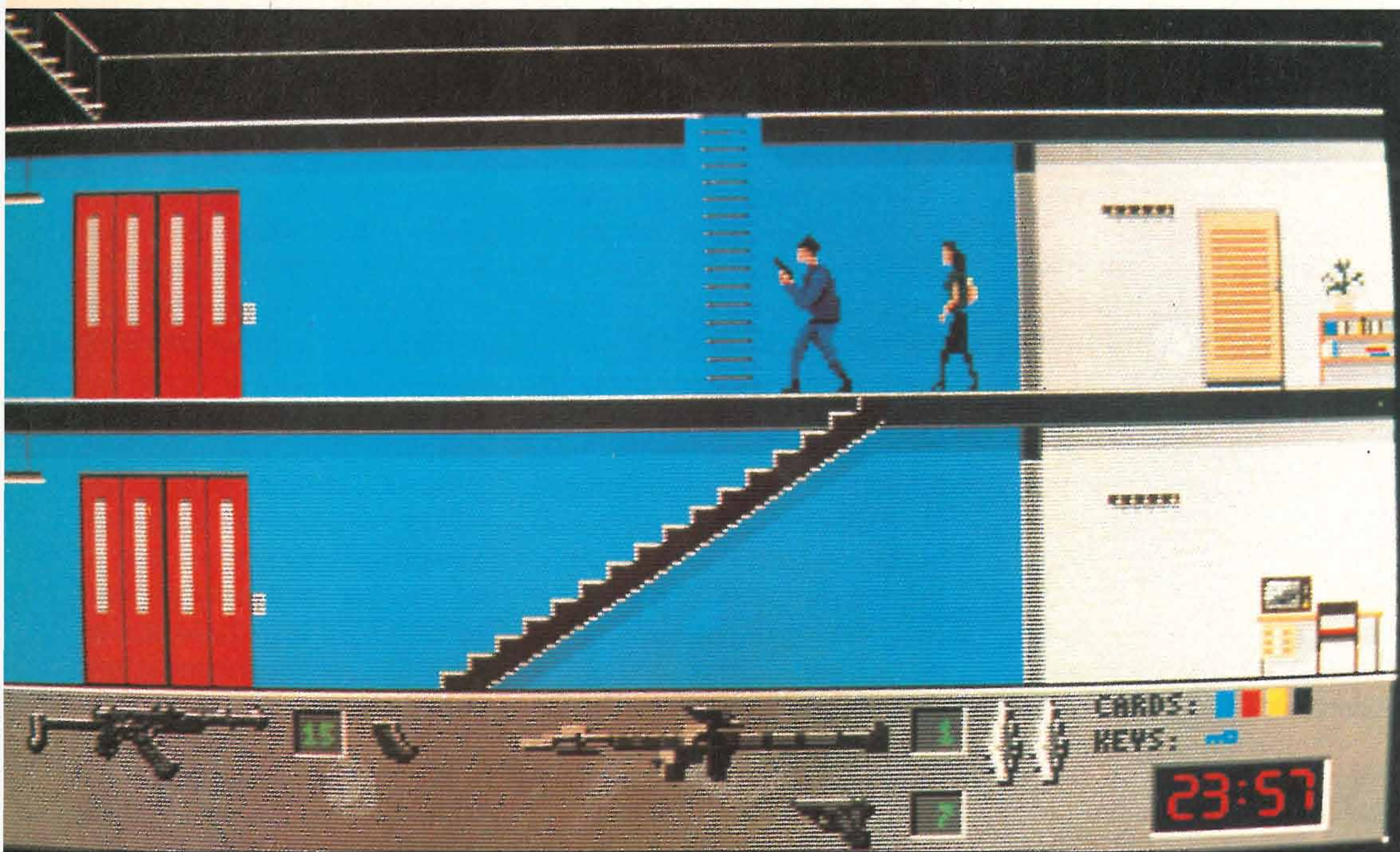
kan bedømme et spil, ud fra en vis portion erfaring.

Derfor: Er du selv igang med et spil, så benyt chancen til at sende enten et par billeder, en video eller en halvfærdig, uspilbar version ned til Tyskland, og derefter vil du så blive kontaktet. Det er også helt i orden hvis du skriver på dansk, for som Kevin siger; "Vi er jo lige her".

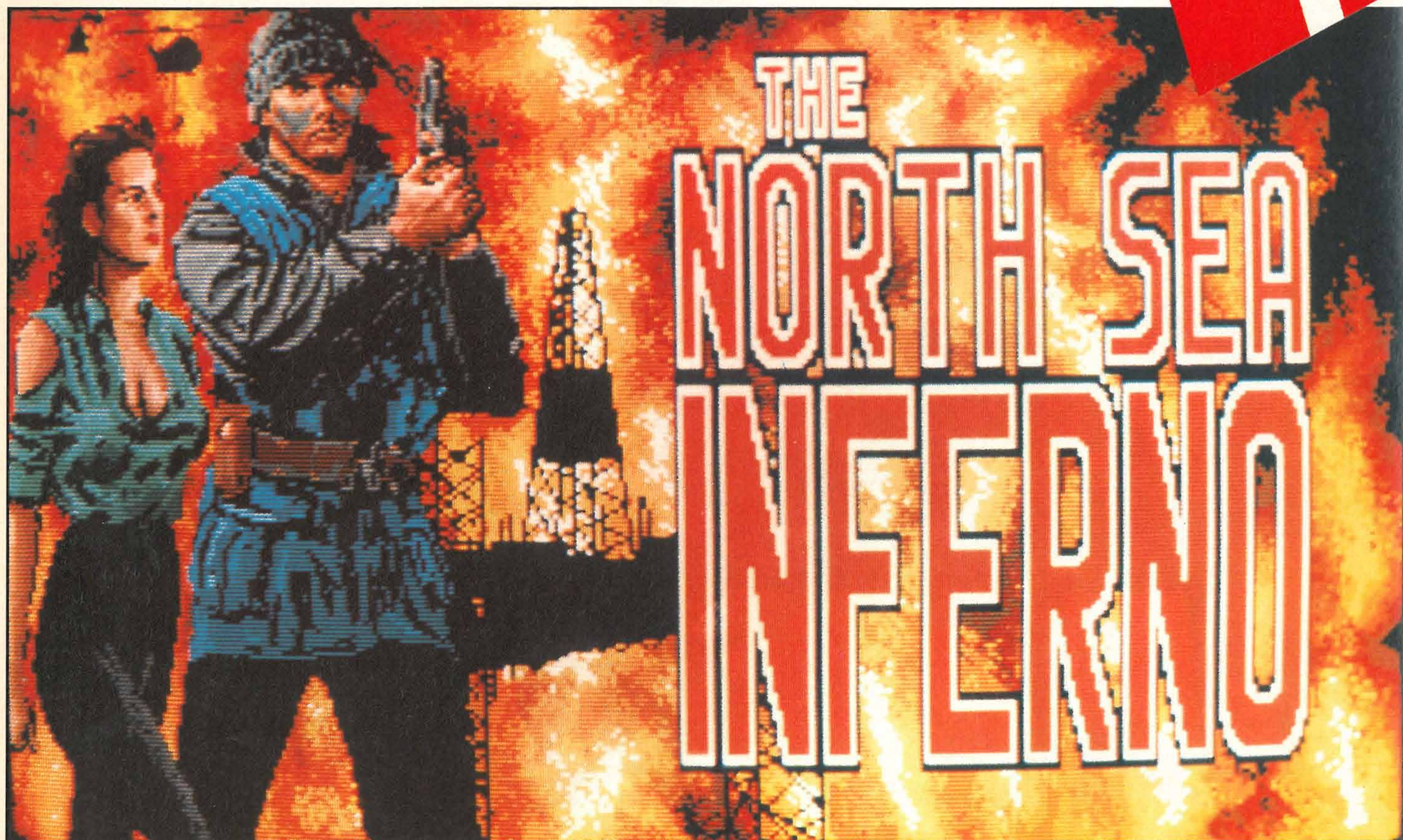
GOOD LUCK

Tilbage er der vel ikke andet at sige, end held og lykke til Parsec Software, som åbenbart har det fint i Tyskland. Skulle du selv være interesseret i at spise kirsebær med de store, så fat pennen og kontakt et softwarehus, evt. MicroPartner på denne adresse:

micro-partner GmbH
Goethestrasse 1
D-4830 Gutersloh 1
Tyskland



De første billeder fra NORTSEA INFERNO.



DANMARKS MEST SPÆNDENDE AMIGA CENTER

* SOFTCORNER *

Vi har indrettet Danmarks første Amiga Softcorner - Her finder du de aller nyeste spil.
Naturligvis har vi også en Games TOP 10.

AMIGA TOP 10 Kommende Amiga SPIL

| | | |
|----|---------------------|-------|
| 1 | Gunship | 449,- |
| 2 | Lords of Rising Sun | 499,- |
| 3 | Blood Money | 449,- |
| 4 | After Burner | 449,- |
| 5 | Rampage | 449,- |
| 6 | Bio Challenge | 449,- |
| 7 | Cosmic Pirate | 449,- |
| 8 | Grand Monster Slam | 359,- |
| 9 | Vindicators | 359,- |
| 10 | Joan of Arc | 395,- |

| | | |
|-----------------------|-------|-------------------|
| Licence to Kill | 359,- | 007 som spil |
| Red Heat | 449,- | Lavet over filmen |
| Wicked | 449,- | Arcade /strategi |
| Dominator | 449,- | |
| Total Eclipse | 449,- | 3D Adventure |
| Skweeck | 359,- | Special Packman |
| Grand Prix Circuit | 449,- | Bilspil |
| Barbarian II | 449,- | |
| Garfield Winters Tail | 449,- | |

Naturligvis har vi også andet end spil.
Vi har alt det professionelle special software
til din Amiga. For blot at nævne nogle enkelte:
Desktop Publishing - Animations software
MIDI - Noderedigering / produktionsoftware.
Tegneprogrammer - Elektronik design
Bogføring - Regneark - Video - osv.

I DEN HELT TUNGE ENDE
Videopræsentations systemer.
Markedsføringsystemer
Produktions styring CAD/CAM
Automatisk varebestilling
Informationssystemer.

Ud over dette udvikler vi specialsoftware
til alle behov. - ring og tal med en af vore
konsulenter.

LICENCE TO KILL Det ny James Bond spil kommer snart her i forretningen !
HARDWARE HAR VI SELVFØLGELIG OGSÅ - Få vort katalog

På utallige opfordringer...

| GAMES PREVIEW NUMMER | DEADLINE reproklart materiale | UDGIVELSE |
|-------------------------|----------------------------------|--------------|
| 5/89 | 1.AUGUST | 25. AUGUST |
| 6/89 | 1.SEPTEMBER | 25.SEPTEMBER |
| 7/89 | 29.SEPTEMBER | 25. OKTOBER |
| 8/89 | 1.NOVEMBER | 25. NOVEMBER |
| 9/89 | 1.DECEMBER | 25. DECEMBER |

Deadline for ikke reproklart materiale,
-ring til Lasse Højgaard og aftal nærmere, tlf. 86 80 08 77
Venlig hilsen annonceafdelingen.

SYNTAX ERROR

Velkommen til endnu et afsnit af den kvalmende, ulækre og særdeles morsomme serie, Syntax Error!

Nu er det ikke usædvanligt, i områder nærvæd lufthavne, at flyvemaskiner flyver hen over beboede områder. Det er heller ikke usædvanligt, at de flyver temmelig lavt - de skal jo trods alt ned på et eller andet tidspunkt. Ofte larmer dette, men det vænner folk sig til, og lokal-sprøjterne gider ikke at mere skrive en linie, hvis et lavtgående fly vækker en enkelt lokal beboer eller to. Men den Boeing 747 Jumbo-Jet, der en tidlig sommermorgen vækkede TOP64 var nok temmelig sikker på at redde sig en forsidebasker af rang. Ikke fordi det var nogen særlig Jumbo Jet. Den var såmænd ganske almindelig hvid, med disse hersens dekorative blå striber ned langs skroget. Det særlige ved dette fly, var at det fløj på hovedet i 30 meters højde og havde en gal spilprogrammør ved rorpinden.

Der skal meget til at sætte panik i en robot, specielt TOP64, der var blevet installeret med 34 sideløbende chok-absorberende sikringer, som et værn mod den opslidende bladbranche. Men dette var for meget. Samtlige 34 sikringer tog turen til der, hvor sikringertageren når de går, og kun det tilfælde at et støvfug sad og hyggede sig et sted i elektronikken reddede TOP64's mere kostbare kredse fra et heftigt chok. Støvfugget derimod måtte indlægges på intensivafdelingen.

Pludselig ringede telefonen. TOP64 stak en finger i et ledigt telefonstik og svarede 'TOP64 her!'.

'TOP er det dig?. Det chefen. Du, den er helt gal. Kan du huske Rack The Crack?'

'Ja, var det ikke ham crackeren, der troede han var en hund.'

'Det er lang tid siden, nu er han gået over på den anden side og er blevet spilprogrammør. SUS fik ham opdraget i hundeken-nelen. Men det er ikke gået så godt. Ser du, han forsøgte at lave en flysimulator - århundredes mest realistiske, virkelig flot. Den nåede bare kun at sælge i to og et halvt eksemplar, før han selv kom til cracke den og give den til en af sine gamle venner. Nu er han gået fuldstændig bananas og har kapret en jumbo jet.'

'Tak, det har jeg opdaget. Hvad vil du have jeg skal gøre.'

'Snakke med ham. For øjeblikket

sidder der fem psykologer og en børnehavepædagog og prøver at få ham ned, men det eneste han siger er, at han vil snakke med dig.'

'Mig! jeg kommer med det samme.'

30 sekunder og en vanilje milkshake senere stod TOP64 i kontrollårnet med mikrofonen i hånden.

'Kan du høre mig Rack, det er TOP64. Prøv at få ind i den indskrupede frikadelle, du kalder din hjerne, at vi ikke kan blive ved med at mødes på denne måde.'

'Hahaha, vækkede jeg dig, din lede biodynamiske støvsuger.', svarede en satanisk sindsyg stemme, 'I får mig aldrig ned, og nu flyver jeg til månen.'

'La' barnet'

var TOP64's lakoniske svar.

Samtidig var den 300 tons tunge Jumbo, begyndt at blive utilfreds. Den skulle have haft weekend, og syntes slet ikke om, at skulle til månen, hvor der efter sigende

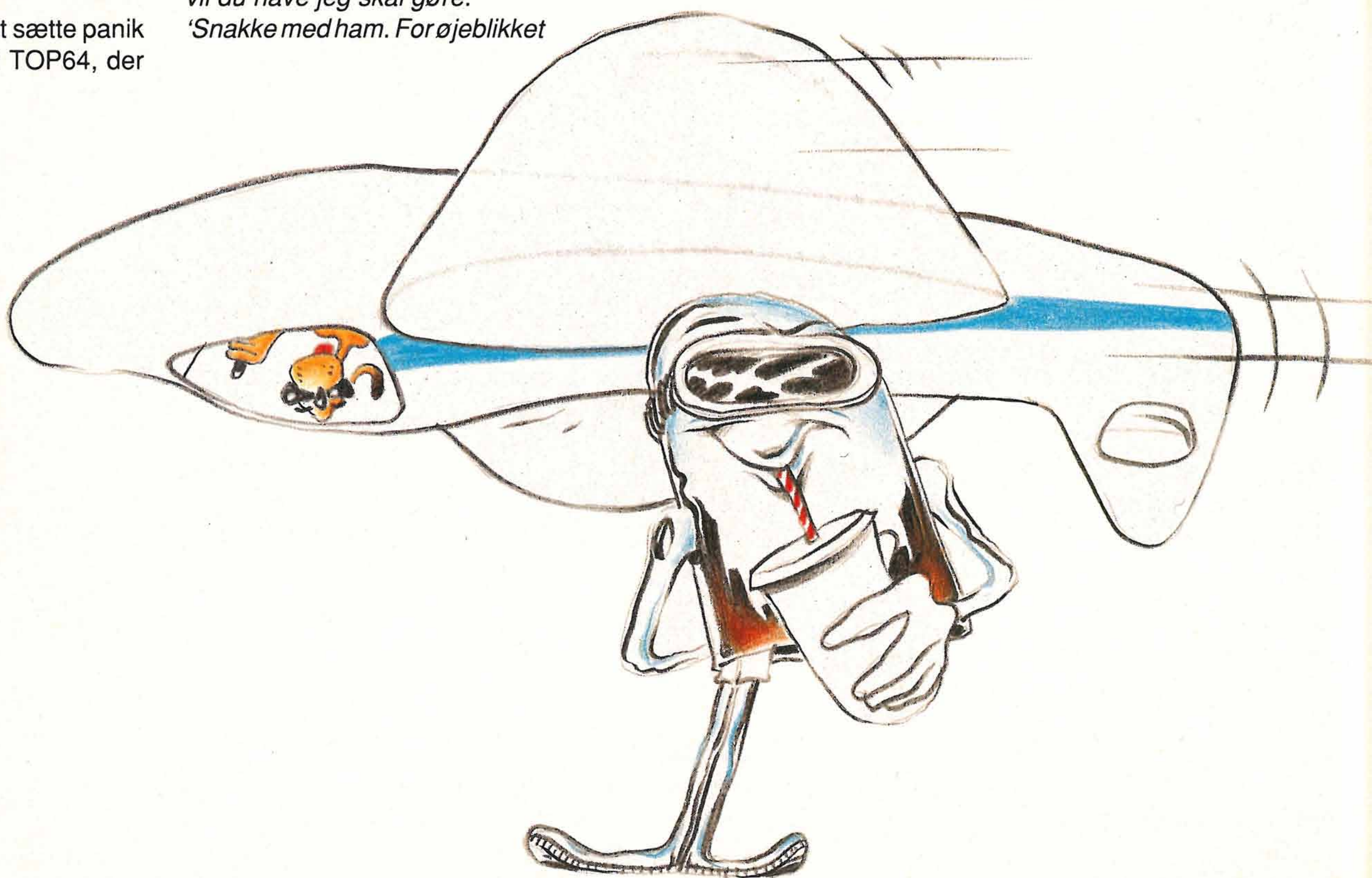
skulle være langt til den nærmeste bar. Jumboen begyndte at tænke...

Nu er det desværre sådan, at al moderne luftfart bygger på at flyene ikke tænker. Hvis de for eksempel kom i tanke om lavtlønskrav eller 11 timers reglen, ville hele flybranchen bryde sammen. Det gjorde denne Jumbo ikke. Det sidste den nåede at komme i tanke om var, at den vejede 300 tons og at jorden med dens 6000 trillioner tons hang ovenover den. Fra den tanke var tænkt, gik der kun 10 sekunder til at jumboen ramte jorden med et temmelig larmende brag.

Tre timer senere på en vegetarbar i den indre by.

'Jamen TOP, du må da indrømme at han var sindsyg.'

'Han var bare spilprogrammør, den slags stiger tit folk til hovedet.' svarede TOP64 og tog sig en ekstra slurk af sin biodynamisk kærnemælk.



Gi' din computer fri...



-og hop på inden toget er kørt!

Ta' på eventyr med Inter Rail og oplev hele Europa.

Med de nye Inter Rail regler kan alle - uanset alder - frit rejse Europa tyndt i op til en måned.

Du kan selv vælge, hvornår og hvortil du vil rejse. Og hvor længe du vil opholde dig hvert sted.

Kortet koster 1.695 kr for alle under 26 og 2.595 kr alle over 26.

Få en brochure på stationen, i et DSB rejsebureau eller hos DIS. Og lad os evt. hjælpe dig med at arrangere rejsen..

DSB

CONTACT

Privat-annoncer

GP's "CONTACT!" er mødestedet for alle landets computer-freaks. Vil du købe, sælge eller bytte,- tilbyder eller søger du hjælp, har du startet en ny klub eller lignende? Så udfyld kuponen bag i bladet. Vi betaler porto!

BYTTES:

Amiga Public domain software byttes. Alt har interesse. f.eks. Fred Fish, panorama, docs manualer, download o.s.v skriv til: Andreas Damgaard, Sol-draget 34, 3460 Birkerød

Demo's, spil og andre program-mer som kan fætte interesse. Også gerne maskinkode-tips, som jeg kan ha nytte av. Tlf. 034-50621. Ronney A. An-dersen, Sandefjord, Norge

KØBES:

Amiga 500 (indb. disk.st.), mus, joystick og gerne software. Max. 2.500 kr. Tlf. 74743646

SÆLGES:

Mangler du et vildt skyde-spil, så kontakt Mads på tlf. 42 139477

C64 m. 1541 diskdrive 100% O.K EPYX-Fastload, støvhætter, CM8833 monitor-kabel, 60 disk, joystick Pris: 2.200,- Tlf. 45667403 Nicolai

På grund af computersalg ønsker jeg at sælge ORIGINALE Amstrad båndspil, bla. Tomahawk, Fighter Pilot, Turbo Esprit, Star-ion, Acrojet, Passengers of the wind. 50 kr. pr. stk. Peter 97 767081

Commodore 64, båndoptager, 2 joystick + 30 original spil pris: 1.300,- Tlf. 33 937404.

C-64 nye model m. resetknap + disk. station 1541-II + båndsta-tion + 2 joystick m. autofire + ca. 20 bånd og over 150 disketter m. spil bl.a. Barbarian II, AD+D Pool of Radiance, SINBAD, Test Drive. Pris kr. 3.950,- Tlf. 53 628595

Til C64 på bånd
The price (kr. 20,-) Gogo the ghost (kr. 20,-) Chimera (Kr.20,-)
Mermaid Madness (kr. 20,-) Booty (kr. 20,-) Gauntlet II (Kr. 20,-) LED Storm (kr. 150,-) Tlf. 54856089

3 originale spil til C64'eren West-ern games og Freedy på bånd og Druid på disk. Alle til 99 kr. stk. Tlf. 65958903

TEC-1040 bredvalset typehjulspinter med RS232 in-terface, fuld automatisk arkføder, 40cps, lydisoleret boks, 4 ekstra farvebånd, diablo protocol. pris: 2.500 kr. Tlf. 74552513

2 stk. Tandberg TDV 2215 ter-minaler, RS232 til host/modem, VII til evt. printer, 4-delt tastatur, 15" refleksfri monitor, kan kobles på modem eller f.eks. PC som ekstra arbejdsstation. Pris: 1.500 kr. Tlf. 74552513

Amstrad CPC utilities: 4 avancerede grafiske screendumps, textdump, printer-buffer (soft), ekstra grafikkom-mandoer. Kan køre samtidig med andre prg. 120 kr. på disc (42 Kb manual). Tlf. 74552513

Amstrad CPC disc/tape-kopip-rogram: Endeløse filer, multikopiering, redigering i filer og headers, headerless filer, og meget mere...90 kr. på disc incl. manual. Tlf. 74552513, Bjarne Vestergaard.

Commodore Datasette m. Azi-muth tonehovedjusterings kass. Winter Games og en masse andet. Spil pris 200 kr. Tlf. 53877219

Spil: Omega Race på kapsel med spillevejledning kr. 50,- Tlf. 97952532

Commodore 64 med 1 mdr. garanti 995,- Comal 80 med in-struktionsbog 390,- Diskette-station 1200,- Fastload (EPYX) 150,- Båndoptager helt ny 249,- Michael Mønster, Jægerspris. Tlf. 42332795

Carrier Command Action/strat-egi spil til Amiga kr. 200,- Wasteland roll play game til Commodore 64 på disk kr. 150,- Amiga Tips og Tricks på dansk kr. 175,- Amiga C for begyndere på dansk kr. 175,- Tlf. 74424741 henv. Lasse

Sega Master System med ly-spistol og 9 spil Salgspris: 2.000 kr. Tlf. 62226615

INFO:

Alle Amiga Freaks nær Esbjerg se her. Vil i være med til at danne en klub. Tlf. 75137477

Vi har lige startet en Commo-dore 64/128 og Amiga Klub, vi mangler medlemmer. og det koster 30 kr. pr. halvår og der udkommer klubblad 11 gange årligt. Skriv og få nærmere oplysninger til: Brian Uhlmann, Spireavej 11, 6430 Nordborg eller Keld Hede-gaard, Egevej 88 2.mf., Havnbjerg, 6430 Nordborg

Hvordan kommer man til "TIL-VERTON" i Hillsfar? Please help us! Tlf. 53432075

Hvordan kan man fange pingvinen i Batman, til C64 og hvad skal man bruge trompe-ten, granaten og daggerten til? Hvis DU ved det så ring på Tlf. 42334503

Jeg har et lidt pinligt problem. Jeg kan ikke komme ind på W.C'et i Last Ninja II. Hvis du kan, så ring på Tlf. 86987680

VIGTIGT!

vi gør opmærksom på, at det i henhold til gældende lov om ophavsret IKKE er tilladt at videredistribuere piratkopieret software. Overtrædes denne lov, risikerer man at blive genstand for retsforfølgelse.

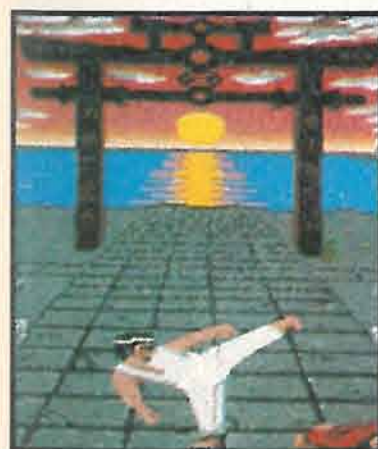
Redaktionen påtager sig intet ansvar for indholdet af annoncer indrykket i denne spalte.

G.P. SPIL-ANMELDELSER

For fjerde gang blænder vi op for vores berømte test-sektion, og som altid er siderne tæt pakket med grundige anmeldelser af de aller nyeste spil



Som sædvanlig er det en ret broget blanding af skidt og kanel, vi præsenterer. Men vi har den opfattelse, at ALLE



slags spil skal anmeldes - både de gode og de dårlige. Kun ved at teste et repræsentativt udsnit af udbuddet, kan vi tegne et troværdigt billede af markedet.

Vi har haft brug for begge special priser (Gold Game og Ejnar) i dette nummer, men generelt må man desværre nok konkludere at spilstandarden ligger på et temmelig lavt niveau for tiden.

Heldigvis er der da enkelte perler imellem, og når et spil som Super Hangan så dukker



op midt i al elendigheden, er det ikke svært at skabe enighed på redaktionen om at HER er et Gold Game!



TEST-KATEGORIER

Når vi tester et spil bedømmer vi hver version indenfor følgende kategorier:

GRAFIK: En teknisk og objektiv bedømmelse af spillets visuelle side. Hvor flot og farvestrålende er grafikken? Er animationerne overbevisende udført? Denne karakter dækker både figurer og baggrundsbilleder.

LYD: En samlet bedømmelse af al lyd i spillet. Hvordan er musikken? Passer den ind i spillets øvrige stemning? Er effekterne realistiske?

GAMEPLAY: En af de vigtigste karakterer. "Gameplay" er egentlig et engelsk udtryk for "spilbarhed". Er der det rigtige "feel" over spillet? Byder det på lang tids underholdning, eller bliver man træt af det, næsten før det overhovedet er loadet ind? Kort sagt: Er spillet sjovt at spille?

OVERALL: Den samlede helheds-karakter, hvor alle ovenstående aspekter + prisen tages med i betragtning. Dette er spillets definitive rating.

GOLD GAME



POINT-SYSTEMET

Her har du et hurtigt overblik over, hvad vores testhold mener med de forskellige karakterer.

- 10% - : Bvaaaaadrr!!
- 10% - : JAK!!!...
- 20% - : Under lavmålet!
- 30% - : Meget dårligt.
- 40% - : Dårligt.
- 50% - : Ikke bemærkelsesværdigt
- 60% - : Kan gå an...
- 70% - : Rimelig godt.
- 80% - : Godt!
- 90% - : SUPER!!!
- 100% : Science fiction.

INGEN HÆMNINGER!

SAVAGE Firebird

For en gangs skyld indrømmer de det: Helten er rasende og vælter sig i vold for at nå sit mål. Okay, der er en lille sidebemærkning til den korte beskrivelse af Savage om, at han vistnok skal redde sin elskede. Men ellers går det bare ud på at slå på alt, hvad der bevæger sig. Og vil man afreagere lidt foran skærmen er det såmænd godt nok...

Savage består af tre levels, der i modsætning til en del andre "tag-sværdet-og-hug-demonen" spil er vidt forskellige.

Level et er almindeligt i den forstand, at man løber afsted gennem nogle grotter, fyldt med forskellige ubehagelige bæster. Du skal så komme så langt som muligt, gerne til enden af gangen, almindens du bøffer så mange udyr som muligt.

Ved slutningen af dette level (og de andre med) er der en stor dæmon, hvis eneste ønske er at se dig død. Ham skal du gerne gøre det af med - lykkes det, går du videre. Men i level to sker der noget andet end der plejer: Du skal nemlig ikke længere løbe ned ad en gang. I stedet ser du foran dig et, ifølge vejledningen, tredimensionalt område, som af uvisse grunde er oversået med "monolitter", der kommer dig særdeles hurtigt i møde. Du skal undgå at brase ind i dem (nej, de kan ikke skydes i smadder), mens du skyder på spøgelser og roterende kranier, der dukker op ind imellem. Det viser sig faktisk at være ret svært både at skyde og samtidig undgå monolitterne - men øvelse gør mester...

Gennemføres level to (endnu en dæmon skal først slagtes), kommer du til næste og sidste level. Her sidder du på en ørn, som du skal styre gennem en række korridorer, alt imens du naturligvis skyder løs og undgår diverse fælder. Klarer du alt det - samt gør det af med Dæmon nummer tre, er spillet færdigt.

Grafikken var på den testede version kun IBM CGA - dvs. 320 gange 200 punkter i 4 farver. Det er naturligvis ikke særligt ophidsende at se på, men gør det er ikke desto mindre rimeligt let at følge med i spillet - tingene ligner det, de nu engang skal ligne. Og animationen af de store figurer er helt pæn - f.eks. bevæger ørnen sig ganske naturligt. Det skal bemærkes, at der også findes en EGA version af Savage - hvilket altså giver 16 farver.

Man har forsøgt at skrive en melodi til at få dig i rigtigt kamphumør, men med en PC's lydegenskaber (eller rettere sagt mangel på samme) er det en meget svær opgave. Alligevel er resultatet blevet nogenlunde - efter



PC-standard. Gider man ikke høre på musikken, kan den slås fra, dog kun for at blive afløst af blip-blop lyde, når man rammer noget eller selv bliver ramt. Her burde man kunne vælge "total stilhed".

Den eneste mulighed for at kontrollere den destruktive helt er via tastaturet, hvilket godt kan holde nogle tilbage. Det kan slide ret hårdt på tasterne, hvis man spiller meget og bruger de samme taster hele tiden - men her er der i det mindste mulighed for at definere sine egne taster.

Savage er ikke noget let spil. De tre levels er måske nok ret forskellige, men én ting har de til fælles: sværhedsgraden. I level et og tre vrir det med tingester, der skader din udholdenhed, mens du som sagt skal holde tungen lige i munden i level to for at undgå en hurtig død.

Spillet er ikke revolutionerende i hverken koncept eller opbygning - men den giver dig det, det skal: Vold foran computerskærmen...

Christian Bason

PC Disk kr 495,-

Firebird har ikke noget at skamme sig over med Savage. Grafik, lyd og spilbarhed er OK, dog uden at byde på noget nyt. Idé er der ikke meget af, men det kan selvfølgelig også være rart nok ind imellem...ik'?

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 71% |
| Lyd | 65% |
| Gameplay | 76% |
| OVERALL | 73% |

ATARI ST kr. 359,-

Grafikken er særdeles god, med store sprites og mange flot tegnede fjender på skærmen, uden det går ud over hastigheden.

Lydsiden er acceptabel, uden dog at være noget at skrive hjem om. En godt gennemført konvertering som fortjener at blive set.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 92% |
| Lyd: | 80% |
| Gameplay: | 87% |
| OVERALL: | 88% |

AMIGA/ ATARI ST UPDATE

MICROPROSE SOCCER MICROPROSE

Vi anmeldte i Games Preview nummer 1 Microprose Soccer, hvor spillet fik 95% og den solide Gold Game status. Nu er spillet kommet til både Atari ST og Amiga, og hvordan er det så gået?

Lad det være sagt med det samme, at både grafik og lyd er et pænt stykke over middel. Spillet ligner stort set sig selv, sammenlignet med 64 versionen - bortset fra at MicroProse af en eller anden grund har droppet nogle ting i deres 16-bit version.

Hvis du ser på billederne i GP1, vil du se to figurer, som repræsenterer de to hold inden kampen går i gang. Denne detalje er droppet på både ST'eren og Amigaen. Der er i stedet et mærkværdigt blåt billede i baggrunden. Der er også et ur oppe i højre hjørne på 64-versionen, der viser hvor meget tid der er tilbage af kampen. Det er ligeledes blevet droppet i de nye versioner.

Anyway, tilbage til spillet. I modsætning til de fleste andre fodboldspil (læs: alle) har Microprose indbygget en mulighed for at vælge mellem indendørs -og udendørs fodbold.

Ved indendørs fodbold er det udelukkende ukendte amerikanske hold, mens dem der spiller på den rigtige grønsvæer er landshold. Lige fra Oman til Brasilien, som underligt nok er top-seedede (spillet er lavet FØR Danmarks kamp mod Brasilien).

Når spillet er loadet ind, er der et hav af valgmuligheder. Du kan vælge hvor lange kampene skal være (2-12 min.), hvorvidt det skal være muligt at lave de famøse banan-spark, hvor bolden skruer, og om målene skal vises i slow-motion (meget fed ting). Derudover kan du skrive dit navn ind, hvis du skulle få lyst til at gemme din position på disk. Du kan vælge holdfarve, hvilket er ganske overflødigt, da dit hold får tildelt en tilfældig farve, når du spiller.

Du behøver ikke nødvendigvis at spille landskampe. Du kan også vælge at spille turnering, startende fra det dårligste (Oman) op til det bedste (Brasilien).

Både grafik og lyd er absolut ikke værd at skrive hjem om. Ingen af de to maskiner er blevet brugt bare tilnærmelsesvis godt, men er til gengæld fyldt med falske fanfarer og - i Amiga versionen - kun 16 farver. Altså en direkte kopi af grafikken fra ST'eren. Lidt

ekstra farver ville ellers have gjort underværker.

Men det er, som sagt så mange gange før, ikke kun grafik og lyd der afgør et spils kvalitet. Og Microprose Soccer er så absolut det fodboldspil der kommer tættest på "the real stuff", og det må jo siges at være pointen i det hele.

I næste nummer har vi en test af Anco's "Kick-Off", der muligvis er en stærk konkurrent til MS. Men hvis du står og mangler et fodboldspil lige nu og her er Microprose Soccer lige sagen. Et grønt kort til MicroProse.

AMIGA kr. 449,-

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 55% |
| Lyd: | 30% |
| Gameplay: | 90% |
| OVERALL: | 85% |

ATARI ST kr. 449,-

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 65% |
| Lyd: | 40% |
| Gameplay: | 90% |
| OVERALL: | 87% |

AMIGA/ ATARI ST UPDATE:

DRAGON NINJA OCEAN

I sidste nummer kunne vi berette om et Commodore 64 spil, hvor du skulle redde den amerikanske præsident, som på en eller anden måde var blevet kidnappet af nogle ninjaer.

ATARI ST kr. 359,-

Grafikken bevæger sig i slow-motion, hvilket på en meget effektiv måde ødelægger hele gameplay'et. Lyden er ligeledes under middel, og det færdige produkt ligger milevidt fra den udmærkede Amiga version. Too bad!

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 40% |
| Lyd: | 60% |
| Gameplay: | 40% |
| OVERALL: | 40% |

Nu får du mulighed for at redde præsidenten, i et flot 16-bit grafikmiljø - med andre ord på en Amiga eller en Atari ST.

Handlingen er den samme: Otte levels med et stort uhyre i slutningen af hver level. Du får selvsagt ikke lov til at gå i fred og ro. Det sørger diverse ninjaer for ikke kan lade sig gøre, og du skal derfor gennemtæske alt hvad der bevæger sig - og bevæger det sig ikke, sker der ikke så meget ved at labbe ud

AMIGA kr. 449,-

Både grafik og lyd er et stykke over middel. I modsætning til Atari ST versionen går det hele i en meget god hastighed og er i det hele taget et meget finpudset stykke software.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 80% |
| Lyd: | 70% |
| Gameplay: | 85% |
| OVERALL: | 80% |



AMIGA -Typisk amerikansk kultur med trucks og skyskrabere.

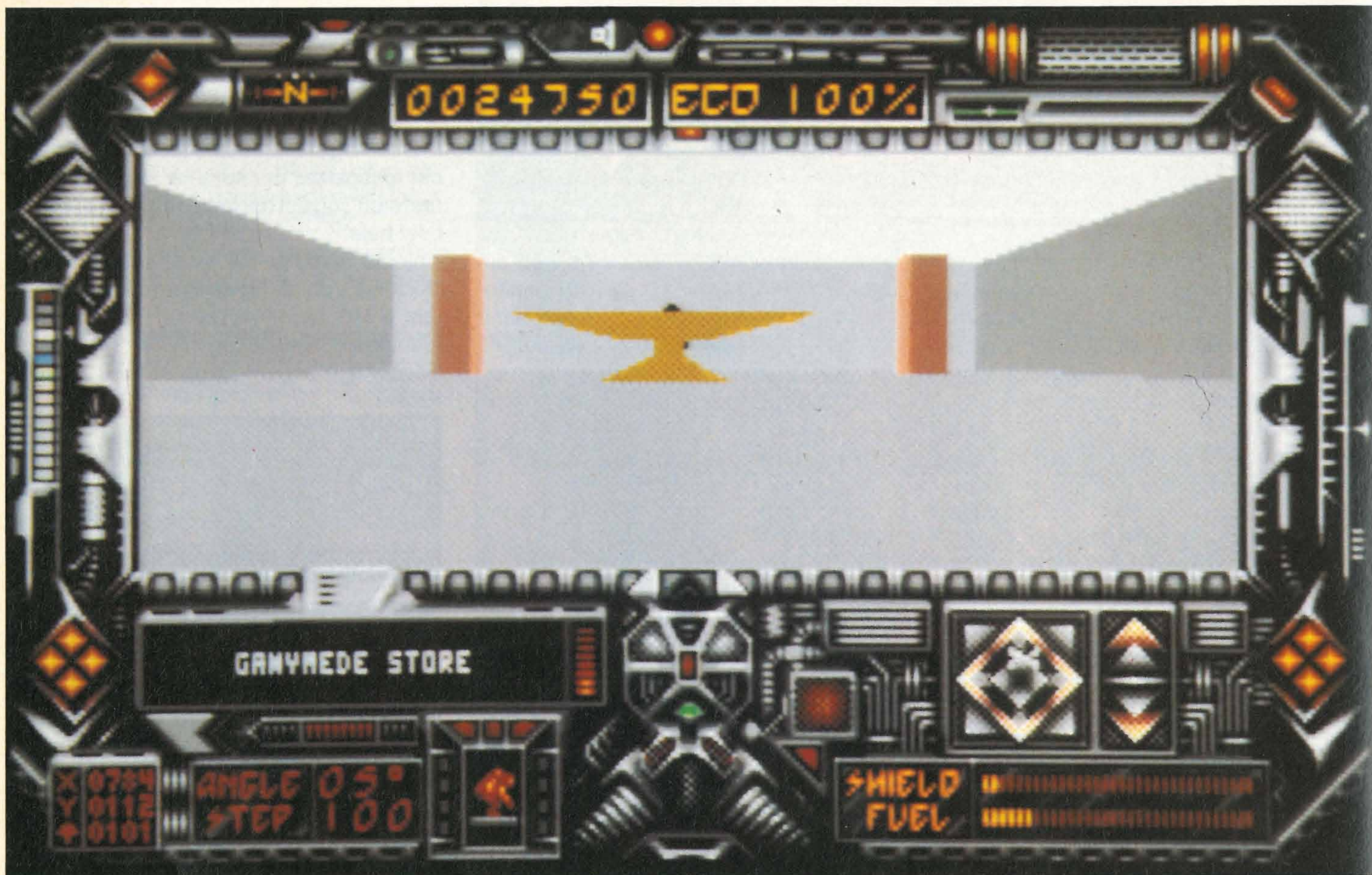
efter det alligevel.

Du starter uden våben, men efterhånden kan du samle forskellige ting op, f.eks. knive, som kan hjælpe dig i din fremfærd. Som du kan læse ud fra teksten er Dragon Ninja et helt ordinært tæsk-dem-ned spil, uden nogen form for nytænkning. Det er da meget sjovt, men kun indtil du gennemfører det, hvilket bliver før snarere end senere.

VEKTOR-ADVENTURE

DARK SIDE

INCENTIVE/ MICRO STATUS



Hvis action er et must for at et spil, skal være spændende, er Dark Side det absolutte must not. Spillet indeholder intet, der bare minder om action, men er til gengæld en oplevelse hvad angår lyd og grafik.

Handlingen foregår i en fremmed galakse i et fremmed univers i en fjern tid, hvor alting hedder noget mærkeligt, for at forvirre os nulevende primitive jordlinge. Ketar'erne, en fordømt og udstødt race, har brugt de sidste 200 år på at planlægge deres hævn over det fredelskende folk på planeten Evath. De har derfor bygget en gigant-laserkanon på "The Dark Side" af Evath's måne Triscupid. Laseren tiltager i styrke ved hjælp af nogle energidimser, placeret rundt omkring på Triscupid. Din mission er at udforske Triscupid's tunnelsystem, ødelægge energisystemet og redde Evath.

Du er naturligvis alene om denne ubetydelige lille mission, men til gengæld er du også veludrustet. Du er nemlig blevet puttet ned i en dragt, der er så avanceret, at du skal bruge hele 25 taster på dit keyboard for at manøvrere rundt. Og som om det ikke skulle være vanskeligt nok i sig selv, så skal du

ovenikøbet være færdig til bestemt tid.

Foruden at kunne skyde og flyve kan du forøge eller formindske skridtlængde, drejevinkel og bevægelseshastighed. Du kan endvidere tilte til højre eller til venstre og du kan kigge op og ned. Man yder måske ikke spillet den tilbørlige retfærdighed, når man siger at det ikke indeholder action, for der er da en vis portion action i, at få viklet fingrene ud af tastaturet, efter gang på gang at være kommet galt afsted i sine ivrige bestræbelser på at udføre missionen med succes.. Den, der sætter sig for at komme til bunds i dette spil kommer til at investere en god portion tid og et par keyboards på sagen.

heba

ATARI ST kr. 359,-

Grafisk set magen til Amiga versionen, men med forringet lyd. Skærm-opdateringen er selvsagt ikke på højde med Amiga-versionens.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 70% |
| Lyd: | 50% |
| Gameplay: | 35% |
| OVERALL: | 52% |

AMIGA kr. 449,-

Dark Side er i væsentlig grad et grafikadventure, og det gør det op for den manglende action. Der er flot 3D-effekt og den lille detalje med at du kan kigge rundt, selv om du står med begge fødder solidt plantet på månen, giver dig en god fornemmelse af rum.

Hvad angår lyden, har skaberne af spillet været smarte. De giver dig mulighed for, at spille i dyb koncentration, kun afbrudt af lyden fra dine egne lasere og ganske få andre effektfulde lyde.

Hvis du imidlertid bare er en ørn til det der, og gerne vil have lidt gang i den, så ligger der et soundtrack, der er så godt, at du helt glemmer at spille.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 65% |
| Lyd: | 55% |
| Gameplay: | 35% |
| OVERALL: | 52% |

DAS BOOT!

688 ATTACK SUB Electronic Arts

"Når alle de andre har en ubåds-simulation, ska' vi også ha' én!" Sådan har folkene hos EOA utvivlsomt tænkt, da de gik i gang med 688 Attack Sub. Der findes adskillige andre bud på "ubåde" på markedet, f.eks. Up Periskope!, Silent Service og Sub Battle. Som om ethvert softwarehus med respekt for sig selv simpelthen SKAL ha' en ubåds-simulation. Og her er altså Electronic Arts' forsøg. "Der er kun to slags skibe. Ubåde og fjender!" Så hårdt lægges der ud på manualens første side. Men kan den så noget, Attack Sub? Spillet tager udgangspunkt i en ubåd af enten amerikansk Los Angeles-klasse (688) eller Russisk Alpha-klasse. Du kan altså selv vælge, hvem du vil skyde i smadder: Russerne eller amerikanerne! I modsætning til f.eks. Silent Service drejer det sig om supermoderne angrebsubåde, som begge supermagter bruger i dag. Når du starter spillet kan du, ud over at "vælge side", også vælge mellem 8 forskellige missioner, lige fra en militærøvelse til 3. Verdenskrig. Efter de indledende valg kommer en menu, hvor en spændende mulighed åbner sig: Hvis du synes, computeren er for upersonlig, kan du få et menneske som modstander i stedet. Attack Sub kan nemlig spilles enten over modem eller med et såkaldt "null-modem" kabel mellem to computere. Faktisk kan man sidde lige ved siden af hinanden ved hver sin computer og på sin egen skærm se nøjagtigt, hvad den andens ubåd laver. Ved modem-spil skal den ene således være "russer" og den anden "amerikaner". Indenfor de fleste af missionerne er der en opgave til hver part. Og det indebærer i mange tilfælde, at modstanderen skal skydes i sænk! Til dette formål, "sænke", har begge ubådstyper adskillige særdeles effektive våben. Ud over de velkendte torpedoer findes også et sortiment af missiler - f.eks. Harpoon eller

Tomahawk. Mod overflade-skibe har missilerne en såvel hurtig som drastisk konsekvens. Gennem periskop-sigtet ser (og hører!) man missilet blive affyret, og et par sekunder senere bryder det udvalgte mål ud i flammer. Vælger man at bruge torpedoer, går der noget længere tid, men så kommer der også et stort sprøjt, f.eks. når ens torpedoer rammer et tankskib i siden. Og gerne med det resultat at skibet langsomt synker i havet...

På den testede PC-version med 256 farver (VGA) ser omgivelserne meget realistiske ud. De fjendtlige skibe er flot digitaliserede, men måske en smule grovkornede i det. Og folk med andre grafikadapters har også noget at se frem til.

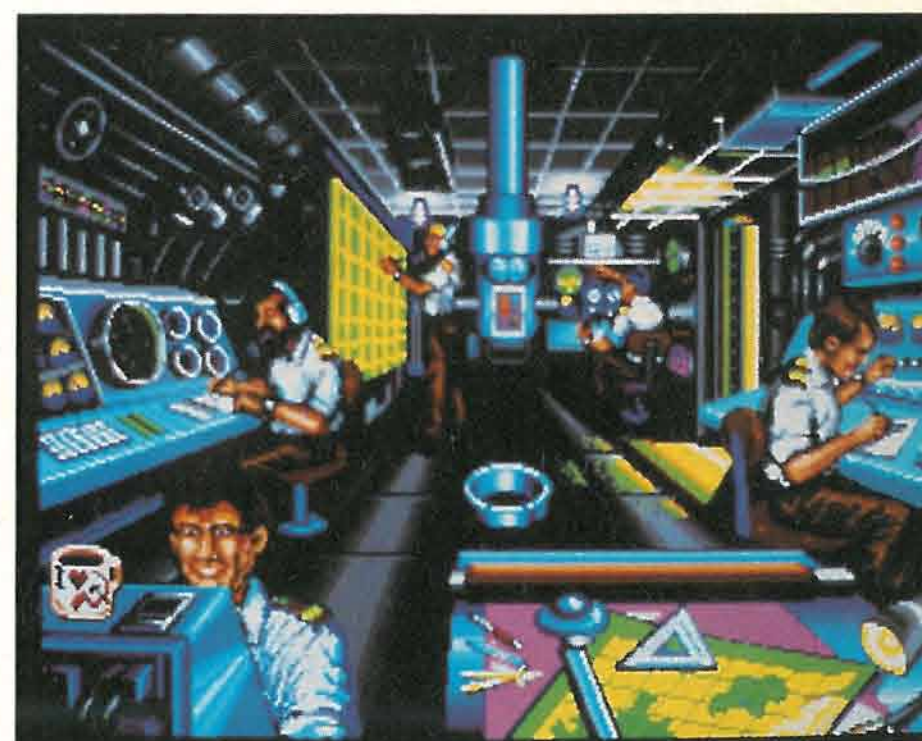
Selve gameplay'et foregår hurtigt og effektivt, med et "conning tower", hvorfra du via ikoner (dvs. små figurer, f.eks. en torpedo for torpedorummet), kan vælge hvor på

PC Disk Kr 495.-

688 Attack Sub er Electronic Arts' bud på en moderne ubåds-simulation. Attack Sub har virkelig flot grafik, uden dog at sætte nye standarder på PC'en. Med ekstra lydmuligheder får du en flot indledning, men må nøjes med "PC-lyd" resten af spillet. Muligheden for at bruge modem giver spillet en ekstra dimension; generelt et velfungerende, godt sammensat spil, som er et fint alternativ til de etablerede simulationer.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 83% |
| Lyd | 70% |
| Gameplay | 87% |
| OVERALL | 85% |

ubåden, du vil befinde dig. Ved starten skal du melde dig i radiatorummet for at få din opgave fra admiralen, samt indtaste en kode fra manualen som en slags kopibeskyttelse. Så snart du har fået din ordre, kan du gå i gang med spillet. Det ser som sagt godt ud, når fjenden rammes, men først skal han jo findes! Til dette formål har Attack Sub adskillige hjælpemidler: først og fremmest et kort med zoom-funktion, som viser havdybderne med forskellige farver, men også en sonar og et HUD - Heads Up Display, som giver dig informationer om fjendens position og kurs. Du kan bruge autopilot og sætte "way points" op, som ubåden styrer efter. Og du har mulighed for at "låse dig fast" på fjenden og dermed følge ham automatisk. Det gør det væsentligt lettere at komme tæt på ham, uden at det dog ødelægger spændingen ved spillet. Og ellers kan du jo bare slå den funktion fra! Endvidere findes et "sonar kort", hvor man får et indtryk af havbunden under ubåden,



PC - En detalje som koppen (I love USSR!) nederst i venstre hjørne giver den russiske "conn" en mere afslappet stil.

samt af eventuelle fartøjer i nærheden. Grafikken på Attack Sub er generelt nydelig, f.eks. med digitaliserede billeder af de besætningsmedlemmer, du kommanderer. Der er mange flotte detaljer, selv om grafikken er lidt "hakket" nogle steder, f.eks. på kortet. Opløsningen er trods alt kun 320 gange 200. Den russiske Alpha og den amerikanske 688 er helt forskellige i udseende og til dels også i funktion. En del af kontrollerne virker således omvendt i de to både. De har ikke samme præstationer, og faktisk er russeren ikke så avanceret som amerikaneren. Grafikdesignerne har forsøgt at skrive en del af teksten på Alpha-ubådens kontrolpaneler med russiske bogstaver! Selve teksten er stadig engelsk, men ret så vanskelig at læse, idet nogle bogstaver er skiftet ud med "halvt-russiske". En sjov detalje som giver den rigtige stemning, men det hjælper altså ikke på spilbarheden. Derfor har man også været så forudseende, at det er muligt at få den "russiske" tekst skrevet med almindelige bogstaver.

På lydområdet kan man på PC vælge mellem maskinens egen lydgenerator, AdLib musik-kort eller "Speech Thing" (til syntese-tale). Sidstnævnte udstyr har det ikke været muligt at prøve af, men indledningsmusikken (komponeret af Rob Hubbard) med AdLib-kortet er virkelig fed! Desværre bruges de udvidede lyd-egenskaber ikke under selve spillet - der må man nøjes med PC'ens indbyggede højttaler. Det er ikke desto mindre lykkedes at klemme helt gode lyde ud af den - f.eks. lyder torpedoer, missiler og sonar rimeligt realistisk. Alt i alt er 688 Attack Sub et velgennemført spil med mange gode detaljer. Har man et modem, er det absolut en oplevelse at spille mod en modstander, som f.eks. sidder i en anden by. Og uden modem er Attack Sub stadig pengene værd - computerfjenden kan nogle gange virke for menneskelig!

Christion Bason



PC - Du har netop sunket én af dine egne! Bemærk de russiske bogstaver på Alpha'ens kontrolpanel.

GULDET KALDER

GOLD RUSH SIERRA ON-LINE

Mon ikke vi allesammen kender spil som Leisure Suit Larry I og II. Det er disse helt fantastiske interaktive 3D-film, hvor du træder i hovedpersonens sted, og styrer ham rundt i spillet, mens du kan se alt det, der foregår. En slags adventurespil for de billed-fikserede. Det er som bekendt Sierra On-Line Inc. fra Californien der leverer denne slags spil, og de har nu produceret endnu en sællert, kaldet Gold Rush.

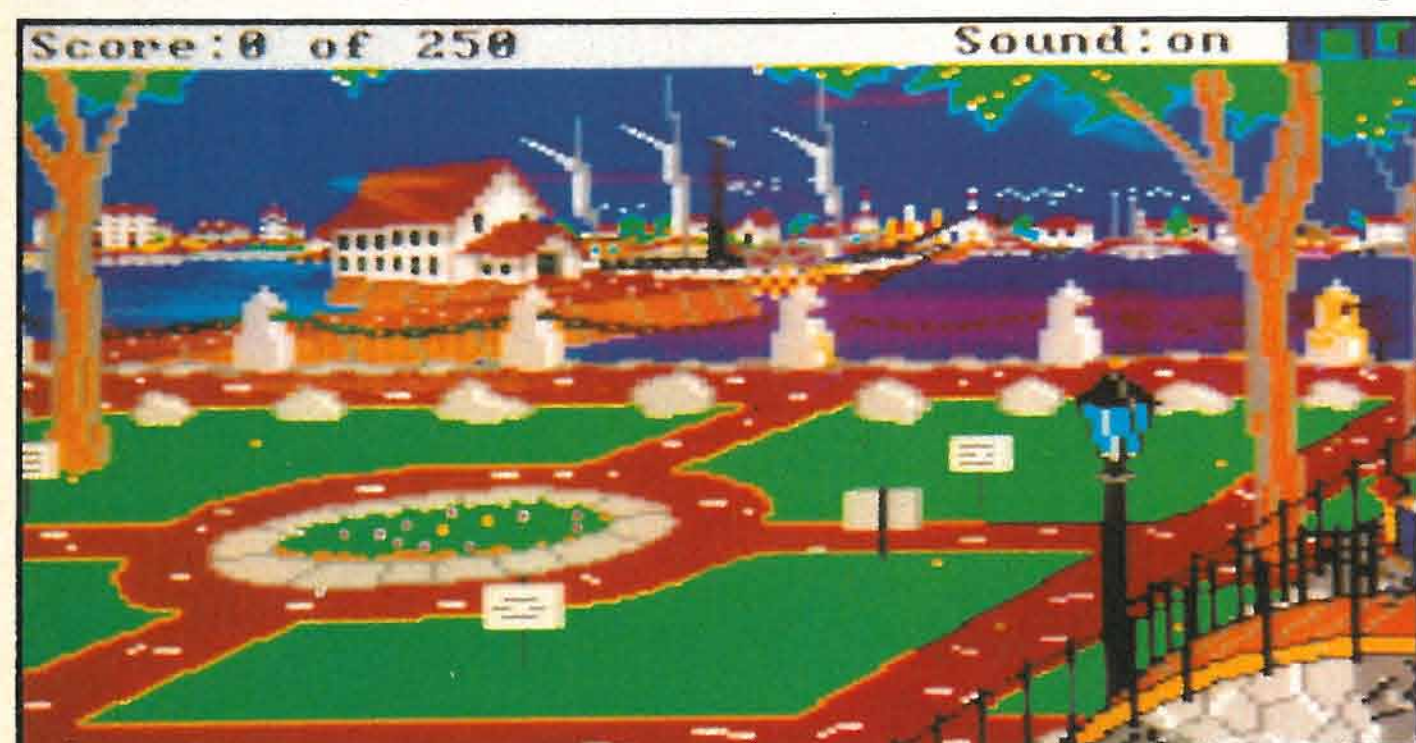
Vi forlader nutidens og storbyens trængsler, og læner os stille og roligt tilbage, mens programdisk 1 bringer os ca. 140 år tilbage i tiden. Her ender vi i en stille og rolig by på den amerikanske østkyst, ved navn Brooklyn

strabadser, i en realistisk gengivelse af livet som guldgraver i den vilde vest. Dit livs chance ligger kun 2500 miles væk. Når spillet er loadet ind, befinder vi os midt i Brooklyn Heights, New York i året 1848, og du skal nu begynde at undersøge alting. Du kan prøve at gå til højre af vejen ved broen. Se på husene, se på gaden. Gå mod syd hvorefter du vil se et hus (det kunne være dit eget). Bevæg dig hen mod hoveddøren og tryk på TAB, for at se hvad dine lommer indeholder. Her vil du se at du har en hushøgle samt 15\$.

Brug nøglen og døren åbner sig. Nu er du inde i gården, og så varer det sikkert ikke ret længe, inden du er indenfor i huset. Prøv eventuelt med F3.

I huset bør du undersøge alting, og måske finder du forskellige ting, der kan hjælpe dig

på vej på din rejse. Når du er færdig i huset var det måske en god ide at gå en tur på posthuset for at høre om der er kommet nogen post. Hvis den ikke lige er kommet, kan det være at den kommer lidt op af dagen, så hav tålmodighed. Og så er du i gang... Gold Rush inde-



AMIGA -Vor helt i sin fødeby før guld kapløbet.

Heights, langt fra Guld-flippets rygter og idioti.

I Brooklyn Heights, New York, møder vi vores hovedperson, Jerrod Wilson, som vi om et øjeblik skal teleporteres ind i, for derefter at overtage hans liv og levned i jagten på det store guldfund på de Californiske vidder.

Jerrod Wilson er en typisk bybo, hvis eneste drøm er at kunne plante sutterne på en af sine storslåede forfædres fodspor for - på samme storslåede vis - at skabe endnu et kapitel i USA's historie. På dette tidspunkt var det eneste stykke historie Jerrod Wilson havde skrevet dog begrænset sig til de nyheder, han havde skrevet i sit job på den lokale avis. Ikke at Jerrod ikke var tilfreds med sit job. I kraft af hans målrettede arbejde og dedikering til det, han havde med at gøre, var der sikkert ikke mere end 20 år til at han ville nå toppen i firmaet....

Dette er, hvad du har udsigt til. Skal Jerrod blive ved med at arbejde fra ni til fem, eller bryder han ud for at finde lykken.

Hans skæbne ligger dybt begravet i dine hænder. Og se så at komme vestpå (han tog vest på) mod guldflipps grimme ansigt.

Her skal du kæmpe mod tid og rejsens

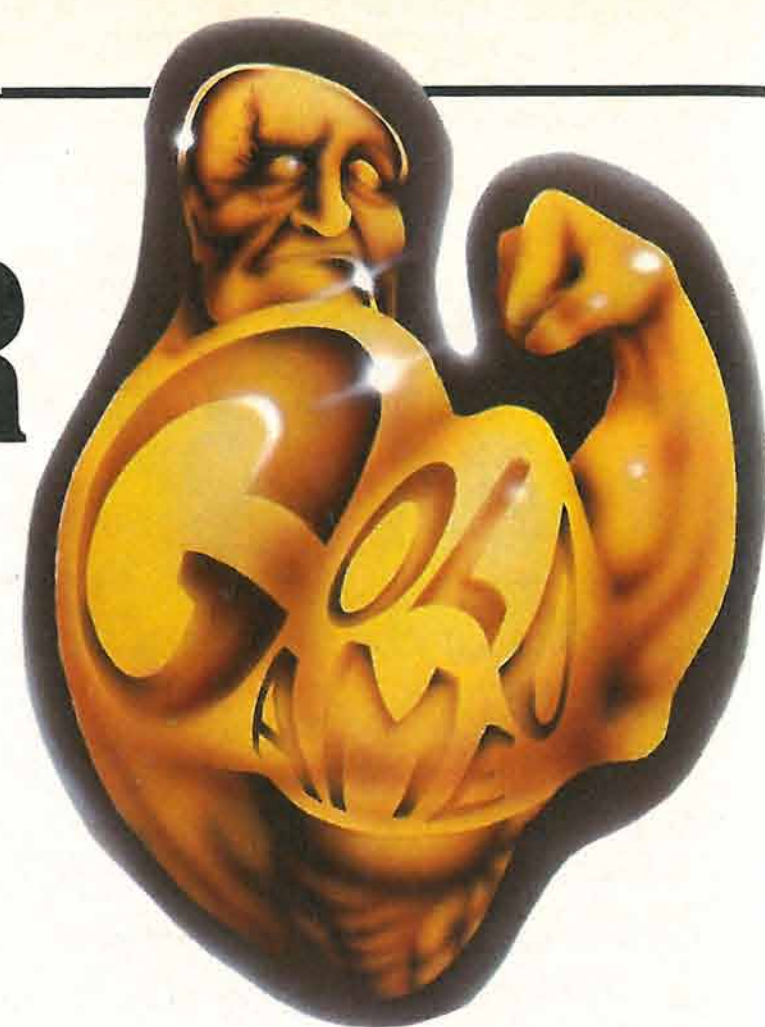
holder hele tre forskellige opgaver. Ekspedition 1 lader dig rejse med skib gennem Golfen til Panama hvorfra du skal fortsætte som fodtude gennem Central Amerikas vilde jungle. (Nej, Panama kanalen var ikke gravet i 1848). Du skal undgå kviksand, giftige slanger og mange mange andre farlige ting på din vej. Her er Sierras Restore funktion fantastisk dejlig at have i baghånden. Ekspedition 2 foregår via hestevogn, floddamper, kanal-både og vogntog på vej tværs over Amerikas hjerte. Her møder du fjender som eksempelvis kvægtyve, indianere og andet "godtfolk".

Ekspedition 3 bringer dig ud på havet på en farefuld færd fra Østkysten, rundt Kap Horn og op til Californien. Her skal du kæmpe mod sult og andre farer, som det store hav kan byde på.

Noget af det mest fantastiske ved Sierras spil er ægtheden i de oplysninger man finder i spillet. Man kan rent faktisk lære af at spille det (god undskyldning overfor skeptiske forældre og andre -red.).

Og så indeholder Gold Rush mere end 150 scenarier samt realistiske kort af tidlige Amerikanske rejse-ruter.

Selve spillet ligger på to disketter, der er en



bog om guldflippet i 1948, en kort introduktion samt et kort over nogle af de områder du skal besøge.

Bogen om guld-flippet spiller en ganske bestemt rolle, ud over at være meget underholdende. I starten af spillet møder du nemlig en gammel guldgraver, der gerne vil have lidt facts fra bogen før du kan komme videre.

Han truer med at hænge dig, hvis du svarer forkert, og ganske rigtigt bliver du hængt for fuld musik hvis svaret ikke er rigtigt. En helt fed feature der bare kendetegner stilen i Sierras spil, og en meget sympatisk måde at undgå piratkopiering på.

Gold Rush fra Sierra On-line er et suverænt spil, der simpelthen skal stå på hylden hos alle os adventure-movie freaks.

heba

AMIGA/ ATARI ST kr. 449,-

Grafikken er ikke noget specielt. Detaljeret ja, men ikke særlig pænt opløst. Tager man dog de 150 skærme samt den animerede grafik i betragtning kan man godt forstå at der ikke er en bedre opløsning. Lyden er meget begrænset. De lydeffekter der findes er ok, men det er jo heller ikke så meget lyden det drejer sig om.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 45% |
| Lyd | 20% |
| Gameplay | 95% |
| OVERALL | 95% |

PC kr. 449,-

Grafikken på de lidt større AT'ere er meget hurtig, og både i EGA og VGA mode er farverne flot udnyttet, og lyden er nogenlunde atmosfærisk. Hvis du har en XT'er, er Gold Rush et sandt helvede at spille med mange, lange ventetider.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 65% |
| Gameplay | 96% |
| OVERALL | 96% |

ANDRE VERSIONER

Der er ingen planer om andre versioner. Ingen af Sierra On-Line eventyrene kan fås til 8-bit maskiner.

PC UPDATE:

RED STORM RISING MICROPROSE

Med sin "Nuclear Attack Submarine Simulation" forsøger Microprose at tage positionen som front-runner indenfor ubåds-simulatore. Indpakningen og præsentationen af varen fejler bestemt heller ikke noget. Manualen er - efter bedste Microprose skik - en længere afhandling, der fortæller alt, hvad der er værd at vide om moderne ubåds-krigsførelse, og mere til!

For når Sid Meyer og resten af staben i Gloucestershire i England går i gang, plejer der ikke at mangle noget. Ud over den meget omfattende manual (108 sider) medfølger et keyboard-overlay, der er en stor hjælp til de mange funktioner. Så allerede inden man



PC -På vej ud i havet

sætter disketten i, forventer man noget specielt.

Hele spillet fungerer i stor udstrækning ligesom de tidligere Microprose simulatorer. Du kan vælge årstal (fra 1984 til 1996), og der er et hav af forskellige - og meget varierende - missioner.

Red Storm Rising er et meget tidskrævende

spil, der ikke viser sine sande kvaliteter, før man har spillet i flere timer. Men så bliver det også sjovt!

Det er med denne simulation lykkedes for Microprose at løfte arven fra "Silent Service" - og det er godt klaret. Red Storm Rising er mere end blot en ubådssimulator, det er et avanceret stykke krigsspil af bedste kvalitet.

Christian Bason

PC kr. 629,- (gisp!)

Både grafik, lyd og indpakning er af absolut bedste kvalitet. Spillet er et af de mest gennemførte PC spil til dato, og det vil givetvis ikke blive overhalet lige med det første.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 91% |
| Lyd | 87% |
| Gameplay | 94% |
| OVERALL | 92% |

AMIGA UPDATE:

THE GAMES - WINTER EDITION EPYX

Store begivenheder såsom OL eller andre sports-begivenheder har ofte været inspirationskilde til spil. Epyx er da også med på vognen, med spillet The Games - Winter edition.

Epyx er kendt for en række gode titler fra de gode gamle 64'er dage, men har haltet lidt efter på Amiga-siden.

The Games - Winter edition er da heller ingen undtagelse, men en fortsættelse af Epyx's utrættelige produktion af crap.

The Games - Winter edition består af 7 forskellige prøvelser i et snelandskab, fordelt over to disketter.

Forventningsfuldt propper man disk a i DF0:, og lader spillet load. Man tror at det er en joke, men rent faktisk er det ren 64'er musik der møder øret. Den rent umiddelbare reaktion er vrede. Hvor vover de at voldtage min lydchip med sådan en gang kattemusik, der må være undfanget da lille dutter på 0 faldt over storebroders hamster.

Man besinder sig dog, holder sig for ørerne, aktiverer fire, og håber på at det var en dårlig joke.

Desværre er der ingen ændringer når det gælder spillets egentlige musik (undskyld ordvalget). Ynkkelig skrigen og jamren hele vejen igennem er ganske betegnende.

Så kommer vi til det egentlige spil, og vælger gladeligt samtlige events. Her er både The



AMIGA -Ren gylle til folket !

Luge, Figure Skating, Speed Skating, Downhill, Slalom, Ski Jump og Cross Country Skiing.

Først skal vi trækkes gennem åbnings-ceremonien, hvor vi endnu en gang bliver overrasket over spillets kvalitet - eller mangel på samme.

Grafikken er simpelthen talentløs. Der er lagt meget vægt på skisport. Dette omfatter hele fire events. Downhill racing, Slalom, Ski Jump og Cross Country Skiing.

Ens for dem alle er, at de er talentløst tegnet, og er svært dårligt varieret i joystickbrugen. Dette bliver ikke mindre dårligt af at man skal vente godt fem minutter på at komme fra event til event.

For at få det overstået med det samme kan man dyste i samtlige events, og få chocket. Det bliver ikke bedre af at man trækker det i langdrag, og prøver at vænne sig til en enkelt event's udseende.

Når du er nået to-tre events ind i spillet skal du skifte diskette. Dette kan du meget vel komme til utallige gange siden, når der skal uddeles præmier, for derefter at skulle indsætte den oprindelige diskette hvis du vil

videre. Allerede her vil det være en langt større oplevelse at slukke maskinen, og kyle spillet i nakken på sin værste fjende. Smart nok har Epyx sørget for at vise nogle pæne billeder fra spillet på omslaget. Instruksen er ypperligt forarbejdet, med lidt historie om hvert enkelt event og en meget udførlig beskrivelse af hvordan de enkelte events skal spilles.

Dette vil naturligvis foranledige enhver til at tro at spillet bare er ENORMT FEDT, hvis det da ikke lige var fordi der var spil-anmeldere til.

Anti-klimaks indtræffer præcis efter det øjeblik hvor man har fået at vide hvem der har lavet Amiga-konverteringen. Da vover de nemlig at fortælle at vi meget snart kan glæde os til The Games - Summer Edition.

Det er menneskeligt at fejle, men laver man den samme fejl to gange, så er man en idiot. Men hvem ved, det kan være at de ligefrem ønsker at stå for den kvalitet vi har set her i The Games Winter Edition. Spillet er simpelthen så talentløst, at det eneste du ville få udaf det hvis du fik det i nakken på vej ud af en forretning, var en bule.

heba

AMIGA kr.449,-

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 10% |
| Lyd | Ha |
| Gameplay | 10% |
| OVERALL | 10% |

AMIGA UPDATE:

GUNSHIP MICROPROSE

I år 8192 var der, i de fjerne galaxer, en pilot ved navn Pihsnug, der...

Hvis du nu tænker "ikke igen!" er dine bønner hørt, for i GUNSHIP fra Microprose er der kun et formål, nemlig at flyve helikopter.

Eller rettere, at simulere helikopterflyvning. Her er simulationen nemlig i højsædet, uden for meget udenoms-action, og hvis det lyder kedeligt har jeg formuleret mig forkert.

Helikopteren, du skal lære at flyve (det tager tid) er en AH-64 Apache, og hvis du ikke kender så meget til helikoptere, er det nok værd at sætte sig lidt ind i de metoder, der ligger til grund for flyvning i sådanne tingester. Hvis man f. eks. har spillet Interceptor meget, skal man først af med et par "dårlige" vaner, idet helikopterflyvning er meget forskellig fra "almindelig" flyvning.

Hvis det skulle gå helt galt, har du i kraft af Microproses sædvanlige grundighed, en manual på 83 sider, der er en særdeles velskrevet støtte i flyvningens ædle kunst.

Selve spillet foregår i et område på ca 200 km², og dette område er spækket med tanks, hovedkvarterer, forsyningsstationer og andre gode sager.

Til dine missioner vælger du dine våben (der er naturligvis visse begrænsninger, p.g.a. vægt). De våben du har til rådighed har hver deres specielle "egenskaber" og "finesser". Der er en 30mm dum-dum kugle automatkanon (av!), der selv indstiller sig efter det mål, du har låst på TADS-computeren, laserstyrede Hellfire anti-tank missiler (177.8 mm HEAT hoved), all-round FFAR missiler (til infanteri m.m.) og AIM-9L Sidewinder Air-to-air missiler (og ikke den lidt mere harmløse Stinger, som officielt bruges på Apache). Med andre ord: Guf for dig med kildren i aftrækkerfingeren.

Efter valg af udrustning (afhængig af missionen) udvælger du så på det taktiske kort den rute, der er mest fordelagtig for din mission, og så er det ellers afsted...

Indenfor i helikopteren finder du et veludrustet instrumentbord, og så er det tid til at smække keyboard-overlayet på, for sådan et følger naturligvis også med (husk at klippe i det først!!).

Du tænder for motorerne (styr- og bagbord), starter rotoren, og vender bladene lidt nedad, og -vupti- er du ude at flyve.

En helikopter er ret forskellig fra f.eks. en F-16 i daglig brug, og i GUNSHIP ligger simulationen ganske tæt op ad en rigtig Apache, hvilket betyder, at der er en masse ting man skal vænne sig til, for at få alt det sjove med.



AMIGA - Ikke just overbevisende grafik.

Og her skal manualen igen have ros, da den altid er klar med et par hjælpende ord til situationen.

Mens du flyver rundt og bøffer attrapper, østtyskere, russere, sydamerikanere og andre (alle sammen sjovt nok udstyrede med våben fra USSR), er der nok at tage sig af, og så er det jo rart at Apache er pakket så godt ind. Problemet er nemlig at de AAA (Anti-Aircraft Artillery) og SAM (Surface-to-Air Missile) kanoner og tanks du kæmper imod, ikke er helt dumme. Så hvis du ikke kan gemme dig, bliver du ret hurtigt dagens ynglings-target, og det er ikke altid at jammere og flares kan hjælpe dig...

Lyden i Gunship er ret irriterende, og ikke specielt god, hvilket jo er ret synd, mens grafikken kan gå an. Instrumentbrættet er flot, og landskabsgrafikken pæn, men ikke så hurtig.

Det er sjældent, man støder på spil af GUNSHIPS kvalitet, og når man gør det, er det rart at opdage, at der er kælet for alle detaljerne. En anden positiv ting er, at GUNSHIP kan installeres på harddisk, hvis man har sådan en.

Der er grundlæggende to slags simulationer, de actionprægede (Interceptor, Jet etc.) og de realistiske (Falcon, m.v.), og i GUNSHIP er realismen GUNSHIP sat i højsædet. GUNSHIP er dog alligevel ganske actionpræget, selvom det ikke er reflekserne man spiller spillet med, og kedeligt er det sidste GUNSHIP kan kaldes...

GUNSHIP er ultimativt genialt, og det er jo allerede en klassiker. Det er spillet af typen der bare skal stå på hylden.

KØB DETTE SPIL!

heba

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 79% |
| Lyd | 60% |
| Gameplay | 96% |
| OVERALL | 92% |

ANDRE VERSIONER

Gunship er allerede ude på samtlige 8-bit maskiner samt PC og Atari ST.

MERE FOCUS PÅ FLY?

Læs "Syntax Error"
på side 14

ARNOLD RØDHAETTE

RED HEAT OCEAN

Du har sikkert hørt om filmen Red Heat med Arnold Schwarzenegger i hovedrollen. Nu har Oceans programmører haft gang i fingrene, og knappet et spil sammen der (vanen tro, når det gælder Ocean) er bygget over filmen.

Plottet er et rigtigt Øst/Vest drama, hvor to detektiver - en fra øst og en fra vest (surprise, surprise) skal fange en sovjetisk narko-haj. Det er lykkedes Ocean at få dette drama til at løbe over hele fire levels, hvori du bliver udsat for en lang række forskellige overgreb. Derudover indeholder hvert level en række sub-plots, der skal holde gang i de små grå. Du er Ivan Danko, Moskvas top-cob fra drabsafdelingen. Dit mål er at finde Viktor Rostavili, der efter sigende er leder af en international organisation, der handler med narko. Spillet starter i en russisk sauna hvor det drejer sig om at bruge næverne og panden (ikke hovedet), for at kunne besejre en tilsyne-

ladende endeløs række skurke.

Hvis det lykkes dig at banke alle disse grafikfyre i gulvet - henholdsvis med en lige højre eller ved at nikke skaller - kan du komme videre til næste level.

Denne foregår i Chicago, hvor vor mand fra Moskva render ind i en helt anden form for kriminalitet, der skal tages vare på. Lang tids søgen bringer dig såmænd lige ind i kløerne på our man Viktor.

Under hele spillet skal du sørge for at gennemføre bonus-stadierne med så højt et point-antal som overhovedet muligt. Dette vil sørge for at du får power og kugler til din pistol, så du kan gennemføre resten af spillet. Der er ikke så forfærdeligt meget at sige om skærmen, idet du ikke får nogen som helst form for automatisk information.

Hvis du til gengæld får nogen på hovedet, eller render ind i en bonus-pakke, bestående af enten kugler eller mere power vil du få det at se i henholdsvis øverste højre og øverste venstre hjørne af skærmen.

heba

COMMODORE 64 kr. 179,- Bånd 269,- Disk

Grafikken er ret tvivlsom, og lyden er totalt talentløs. Hvilket ganske enkelt er meget karakteristisk for hele spillet.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 30% |
| Lyd | 30% |
| Gameplay | 50% |
| Overall | 45% |

ANDRE VERSIONER:

Som kort omtalt på nyhedssiderne, kommer Red Heat også til Atari ST og Amiga, hvor grafikken efter sigende skulle være noget ud over det sædvanlige. Amstrad og Spectrum versioner skulle være ude nu.

ON THE ROAD AGAIN

TEST DRIVE II: THE DUEL ACCOLADE/ ELECTRONIC ARTS



AMIGA -Drømmebil eller hva'?

For godt og vel et år siden stødte de fleste af os på et spil ved navn "Test Drive". Selve ideen med Test Drive - at prøvekøre en bil gennem nogle snørklede veje - var egentlig meget god. Ideen blev desværre ødelagt af at grafikken var meget ensformig og af at der var for få biler og omgange.

Accolade tog anmeldernes kritik i sig, og har siden da arbejdet med en fortsættelse til Test Drive. Men det er dog ikke hele sandheden. Test Drive I solgte forrygende mange eksemplarer, og en fortsættelse ville derfor allerede på forhånd give gevinst.

Der er mange ting, der er forbedret i to'eren. Nu er det ikke længere de samme, kedelige veje man kører på, men i stedet er der flere

forskellige slags, bl.a. skovveje. Og når du på et eller andet tidspunkt bliver træt af de medfølgende veje, har du mulighed for at købe en ekstra diskette der indeholder nye Californiske veje.

I pakken finder du kun to biler: Ferrari F-40 (5 mill. kroner) og Porsche 959 (4,5 mill. kroner). Og når man snakker om kraftmaskiner, er disse to biler uundgåeligt med i samtalen. De kan begge to køre på den ulovlige side af 300 km/t, og de accelererer fra 0-100 km/t før man kan nå at sige "wauw!".

Hvis du hører til den MEGET krævende del af det danske folk, kan du købe en diskette med titlen "Super Cars". På den diskette ligger der 10 nye biler - lige fra Lotus Esprit Turbo til RUF Twin Turbo (en ombygget Porsche Turbo).

I Test Drive 2 kan du vælge mellem at køre på tid eller køre mod en computerstyret bil. Som noget nyt kan du selv vælge hvor svært spillet skal være, og om hvorvidt du vil have automat-gear (godt i starten) eller manuelt gearskifte (godt for de proffe). Der er ligesom i den oprindelige version af Test Drive politibiler, der prøver på at gøre livet surt for dig. Hvis de opdager, at du kører for stærkt, kører de efter dig. Hvis de fanger dig, får du en bøde og der går et stykke meget kostbar tid. For sagen er jo den, at jo hurtigere du kommer i mål, jo flere points får du.

I Test Drive 1 holdt du automatisk ind til tankstationerne. Det skal du selv gøre i TD 2! Alt i alt er Test Drive 2 et flot, gennemført og meget morsomt bilspil, som du ikke skal snyde dig selv for.

Niels Lassen

AMIGA kr. 449,-

Grafik, lyd og skærmopdatering er ligesom på PC versionen helt i top. Man kunne dog godt have udnyttet Amigaens farve-palette noget bedre. Lyden er ikke særlig varierende, men lige omkring middel.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 86% |
| Lyd | 60% |
| Gameplay | 80% |
| OVERALL | 81% |

COMMODORE 64 kr. 179,- Bånd 269,- Disk

Også her er grafikken flot. Lyden er lidt under det man forventer, men bortset fra det er TD 2 til 64'eren helt på højde med forventningerne.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 86% |
| Lyd | 50% |
| Gameplay | 80% |
| OVERALL | 83% |

FED REJSE I RUMMET

VOYAGER OCEAN

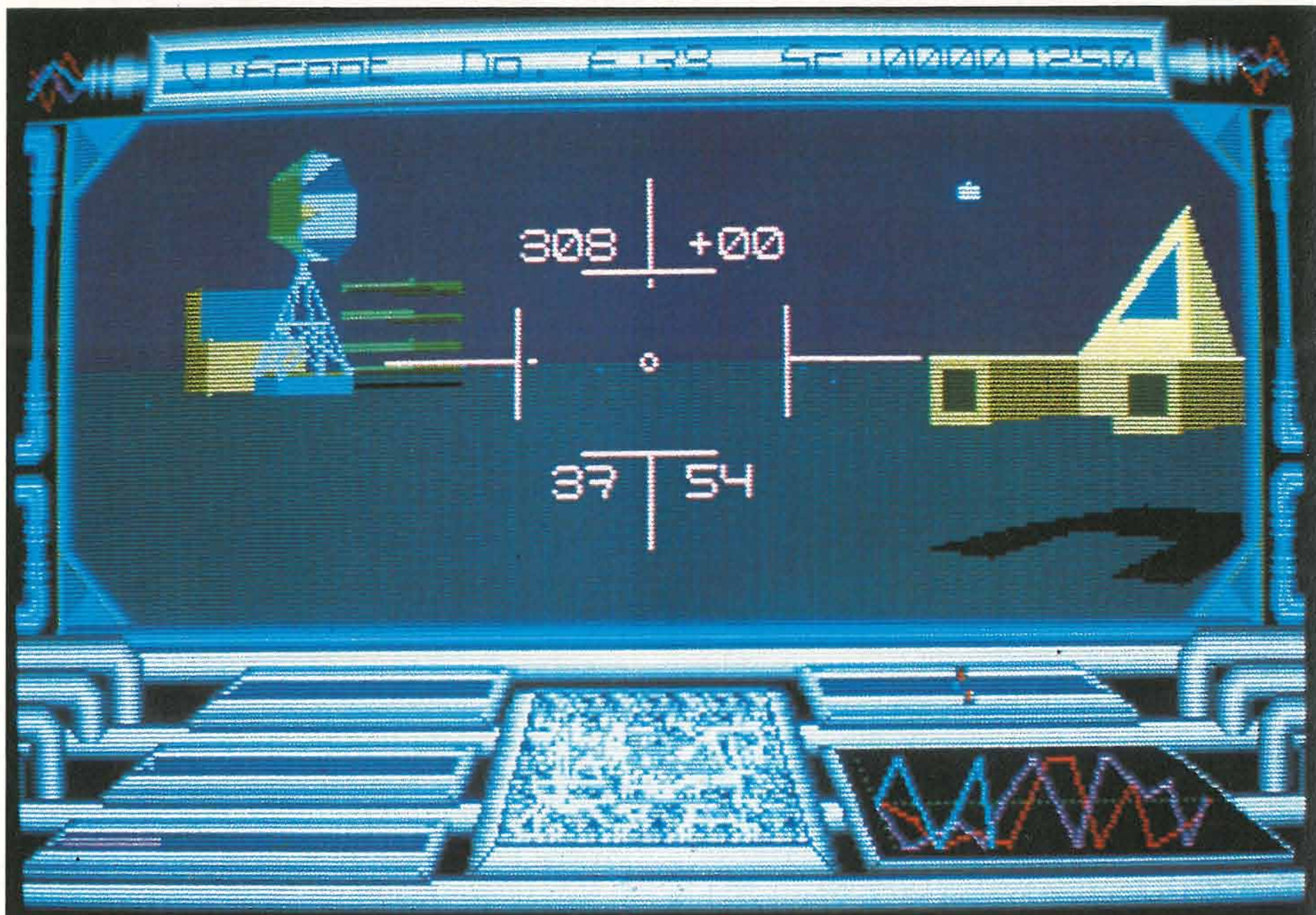
Da Voyager II i 1977 blev sendt afsted for at invitere andre intelligente væsener til jorden, blev signalet opfanget af en spejder, Non, fra den Roxizske flåde - og denne flåde blev straks afsendt mod vort solsystem...

Det er Luke Snayles' opgave at stoppe "de besøgende", der har indtaget Venus og de tilhørende måner, for at gøre sig klar til den afgørende kamp om jorden.

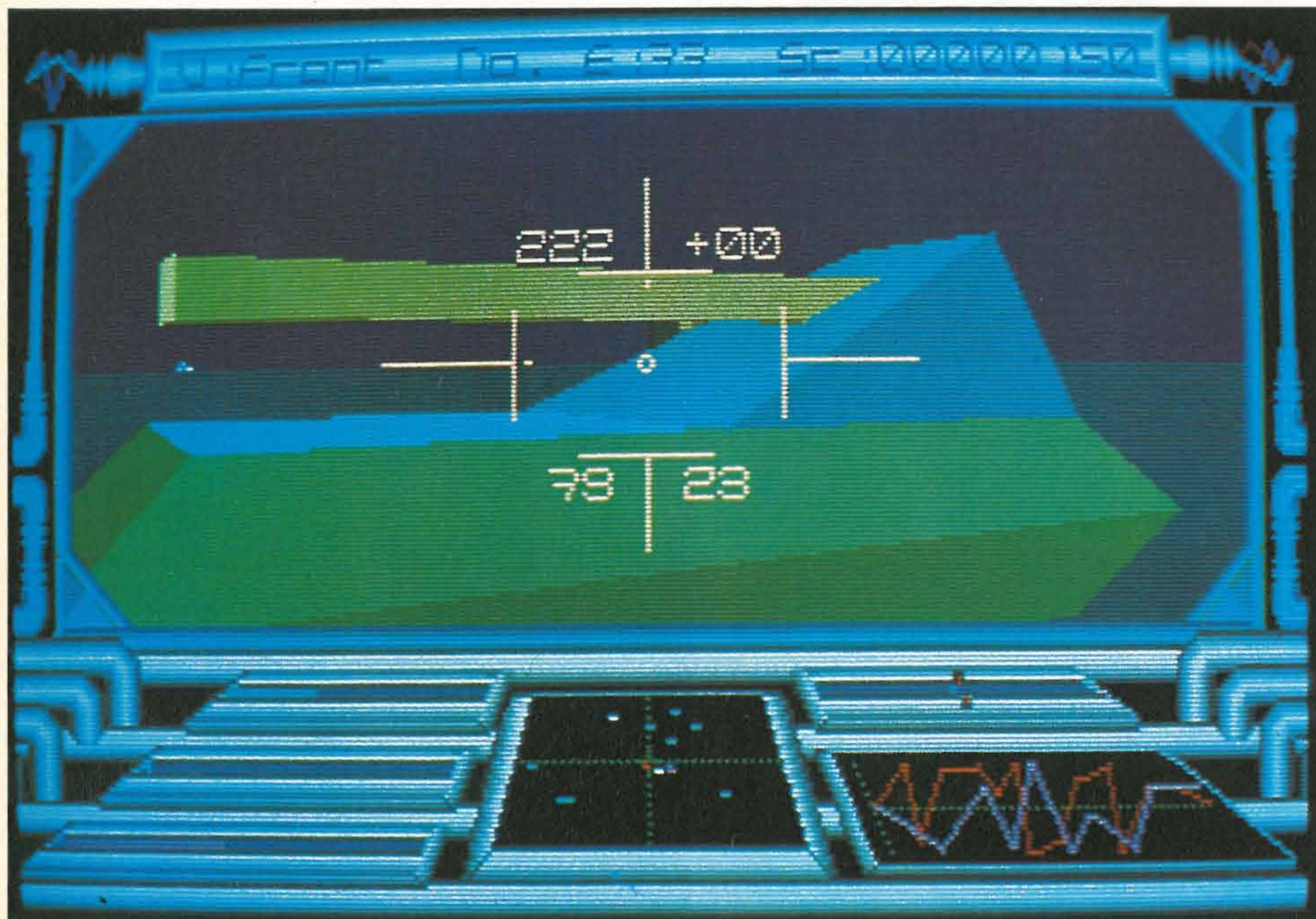
Du er.. tja, gæt selv... Luke Snayles, selvfølgelig!

Det er denne undskyldning Ocean bruger for at lancere "Voyager", som er et actionfyldt 3D-landskabsspil, hvor man skal bøffe fjender, (de onde fyre/tøser fra Roxiz) på Saturns måner, i et spinkelt håb om at redde jorden.

Man har til sin hjælp en lille ærtebøsse-laser, "pyramider" (en slags missiler) og atom-bomber, der ganske effektivt udrydder alle slemme tingester i nærheden. Du har mulighed for at smide kameraer ud (og skyde fra dem), skifte mellem tank og skimmer mode, se i alle retninger, og andre sjove ting. Dog



ST-Fyldt vektorgrafik hele vejen igennem



Amiga -Close-up på en af de ,mange tanks

skal nogle af tingene "scoopes" først, altså samles op.

Dit cockpit er ergonomisk rigtigt udformet, med et panel i bunden af skærmen, hvor du har indikatorer for hastighed, højde over planetens overflade, brændstofmængde og dit skjolds nuværende styrke, plus naturligvis

en ganske god radar der slukkes, hvis du har hærget dit skjold for meget.

Du kan hele tiden kalde statusskærme frem, og spillet er generelt ret gennemført.

heba

AMIGA kr. 449,-

Lyden er ikke så interessant, men for at holde standarden, er der vedlagt et lydbånd med en halvflad pop-melodi, som der er samlet lidt af i selve spillet. Et gæt på hvorfor der følger et lydbånd med kunne være, at Ocean ville af med nogle 64-kassetter...

Voyager er et gedigent lille spil med rimelig grafik og flad lyd, men gameplayet er kun godt nok til at holde interessen på et tåleligt niveau.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 76% |
| Lyd | 52% |
| Gameplay | 70% |
| OVERALL | 66% |

ANDRE VERSIONER

Ingen 8-bit versioner. Atari ST versionen er ude nu, og PC versionen følger senere på året.

KÆMPPER I JAPAN

THE MUNCHER GREMLIN



C64 -Dit grønne uhyrer på vej op i en af de mange boliger



C64 -Alting får en ende. Læg mærke til at byen hedder Nintendo Village!

Der er gang i de små fingernemme drenge fra Sheffield, hvor Gremlin Software netop har lanceret spillet "The Muncher".

The Muncher er et forhistorisk monster, som enhver englænder med respekt for sig selv kender fra tyggegummi-reklamer. Dem der kan tage BBC1 o.s.v. kender sikkert allerede dette grønne monster.

Historien bag "The Muncher" er ganske enkel og fuldstændig ravende gal.

Du er et kæmpestort drøn af et forhistorisk monster, og din opgave er at ødelægge Japan. Hvordan havner et forhistorisk Monster mon i Japan spørger du dig selv. Svaret er ganske enkelt, at et par japanske forskere en gang havde slæbt et par æg med sig hjem til Japan, og det skulle de aldrig have gjort. For nu er et af dem blevet udklækket, og det afslørede quite a mean motherfucker af et

grønt slimfjæs.

Spillet starter ved kysten, hvor denne store drage "masser af sprites" dunker rundt for at ødelægge og bekæmpe fjenden.

Fjenden er små mennesker, som man med den rette stilling kan komme til at æde, og derved få yderligere power til at fortsætte i spillet.

Du kan æde fjenden, hoppe op i luften efter helikoptere eller jagerfly, eller du kan klatre op i bygninger for at smadre disse. Derudover kan du også spy ild, og slå både til højre og venstre.

På din rejse rundt i Japan (hvilket begrænser sig til tre steder) finder du såmænd også nogle af de tiloversblevne æg fra svundne tider. Saml æggene op og dump dem ned i noget atom-affald (ret sygt, hva!), hvorefter ægget klækkes, og du har et reserve-uhyre



til dårlige tider (sådom død o.s.v.).

Du kan naturligvis ikke rende rundt i Japan helt alene. Der er også andre monstre, og disse monstre skal selvsagt smadres, for at spillet kan gennemføres. Spillet slutter, når alle bygninger er jævnet med jorden, monstrene er smadrede og artilleriet har skudt sit sidste skud. Som en sidste destruktiv tanke, er det muligt for dragen at spy ild (som før nævnt). Sådan en ild brænder naturligvis ikke evigt, og skal ikke bringe tankerne hen på noget a la Olympiade. Næ, det er ægte håndgribelige ildkugler.

Hvis du er ved at løbe tør for kugler skal du naturligvis bare æde en benzin-vogn, hvorefter du har endnu fem ildkugler at gøre godt med.

Hvis ikke det var fordi at game-playet var så tyndt, var det et ganske godt spil.

Det var vel nok ærgeligt, vi prøver igen - Gremlin.

heba

COMMODORE

64 kr. 179,- bånd 229,- Disk

Grafikken i "The Muncher" er slatten og meget firkantet, og den store drage bærer tydeligt præg af at være alt for stor til 64'ersens grafiske kunnen.

Lyden er nogenlunde, men kunne bestemt have været betydelig bedre. Musikken i starten er noget forfærdeligt jing-jang, der kun kan fremme lysten til at skrue ned på monitoren.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 37% |
| Lyd | 35% |
| Gameplay | 15% |
| Overall | 15% |

ANDRE VERSIONER

Andre 8-bit versioner skulle være på gaden, når du læser dette. Atari ST ejere får også den tvivlsomme ære, mens heldige Amiga og PC ejere roligt kan ånde lettet op.

TOM OG JERRY PÅ MEGET SLAP LINE

**TOM & JERRY
MAGIC BYTES**



I GP nummer 1-89 kunne vi med overbevisende entusiasme fortælle vidt og bredt om Tom & Jerry til Amiga.

Da det var firmaet Magic Bytes, der var sat på opgaven, var der ingen tvivl i vort sind: Spillet ville blive en sællert.

Nu sidder du så sandsynligvis med al din indestængte spænding og vil gerne vide hvordan udfaldet af det færdige resultat er blevet. Dommernes votering har netop nået vor øresnegl, og resultatet er - (trommehvirvel) Mangler, mangler, mangler og endnu flere mangler.

Total fiasko.

De to mest afholdte figurer i amerikansk falde på halen tegnefilm er afbildet på forsiden af spilpakken. Du smækker spændt spillet i drevet, og hurtigt kommer spillets bedste aktiv: En intro, hvor Jerry dukker op i Magic Bytes' krystalkugle, og brøler med samlet rusten stemme som løven i bedste Warner-film stil.

Efter et par almindelige tegninger, der ganske pænt afbilder vore to helte og en gang flimmer, samt forklaring om hvem der har lavet spillet (hvilket jeg ville have holdt hemmeligt), kan vi komme i gang med at lege katten efter musen.

Du er Jerry, der skal rende rundt og samle ost. Har du nogensinde set Jerry spise ost? Det er godt nok sjældent set, men alligevel var en mus der spiser ost, det ypperligste Magic Bytes forvredne og ødelagte data-

strukturer midt i tænkecuplen kunne finde på. SUK. Som i så mange andre spil udnytter programmørerne af Tom & Jerry ikke hele skærmen, men det kan så være hvad det vil. Vi starter i en stue, der er ganske normalt møbleret. Her skal du som Jerry hoppe ned af en reol, og så er spillet i gang. Du suser rundt i stuen (spillet scroller sidelæns til højre eller venstre) og hopper op i diverse møbler for at få den bid ost der måtte ligge til dig.

Som en fantastisk overraskelse kommer Tom farende på et tidspunkt, og her bliver du præsenteret for spillets største udfordring, og iøvrigt dit eneste våben i kampen mod denne modbydelige kat. Du skal skubbe noget i hovedet på Tom, og ad denne vej få mere tid til at samle oste ind.

Tiden er en vigtig faktor, idet du bliver tildelt godt 550 sekunder til at starte med. Indenfor

denne tid skal du nå at samle samtlige oste på det level, du befinder dig.

Hvis det skulle lykkes Tom at fange dig, bliver der trukket 30 sekunder fra din totale tid, og man hører Jerry hyle som en stukket mus. Samplet naturligvis.

Tilsyneladende er det ikke et spørgsmål om at have en god lydmand hos Magic Bytes, næ, her hedder det - Vi har en god Sampler. Dette er iøvrigt en sjov effekt, som man hurtigt bliver død-træt af at høre på.

Hvis du bliver træt af at suse rundt efter oste, eller chikaneret af Tom kan du søge ly i et af de mange musehuller der findes rundt omkring.

Du har kun lige fået stukket snuden indenfor før nye udfordringer vælter imod dig. Du skal undgå bowling-kugler og dynamitstænder, men ostene må du godt æde.

Efter 30 sekunder dukker du op i et nyt rum med flere oste, og Tom der er på jagt efter dig igen. GAAAAB.

Følg et godt råd, og spar 150-200 kr. Gå ned i din video-forretning, og lej 1 times Tom & Jerry på film. Det er langt mere underholdende end spillet, og dækker omtrent samme tidsperiode, som du gider beskæftige dig med spillet.

Næ, Magic Bytes, den må i længere ud på landet med, og pas på I ikke møder Jerry, for han er sikkert også godt gal i skralden over det talentløse stykke magnet-fnuller der er præsteret her.

heba

AMIGA kr. 449,-

Grafikken består af en gang middelmådig tegnefilms-prægede billeder. Lyden er trivial, samplet og i det hele taget kedelig. Dermed passer lyden fortrinligt til resten af spillet.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 49% |
| Sampler | God |
| Gameplay | 20% |
| OVERALL | 25% |

ANDRE VERSIONER

Atari ST og 8-bit versioner er på vej.

PENGENE ELLER LIVET

BLOOD MONEY PSYGNOSIS

Mon ikke vi alle kender det engelske softwarehus Psygnosis. Det er dem med de store bobs og generelt gode spil. Idet vi normalt forventer en vis kvalitet af spil fra Psygnosis, er det altid spændende, hvordan et nyt spil præsenterer sig.

Til alle de forventningsfulde læsere kan vi fortælle, at Bloodmoney er lidt af et hit. Glæd dig til at træde ind i Bloodmoneys forunderlige verden, som vi vil løfte sløret let for her. Har du nogensinde ønsket dig en safarirejse til steder så farlige, at ikke engang skattemyndighederne tør udforske dem? Det kunne du, hvis du levede i 2121 ("normal" stjernetidsregning). Der skal \$200 til, og så er du godt på vej mod den sikre død. Lever man derimod i 1989, kan man få samme oplevelse for langt færre penge, uden så meget som en rift. Til gengæld kan man opnå en lang række andre tidssvarende skader som joystickarm og arcade-albuer. Gameplayet i dette nye Psygnosis game går kort fortalt ud på at skyde så meget af det der bevæger sig på kortest mulig tid.

Har du hørt det før??

Det har vi også, men lad os med det samme fastslå, at Blood Money er et lysende eksempel på at man kan lave nye sjove actionspil over dette "ældgamle" tema.

Blood Money er absolut et af de bedre shoot'em'ups, der er kommet til din Amiga. Spillet bærer et præg af at være gennemført og velprogrammeret, og grafikken er sædvanlig for Psygnosis spil i top.

Når du sætter disken ved navn 1 i drevet bliver du efter kort tids hakken mødt af et forsidebillede - der forøvrigt også bliver leveret med spillet som plakat. Efter mere diskhakkeri præsenteres spilllets startup med et billede hvor der står Menace! Overraskende, tænker du, for på pakken står da Blood Money ikk'. Dette mysterium løses dog hurtigt, - det er bare Psygnosis, der reklamerer lidt for en tidligere titel, som dette spil afløser.

Resten af introen brillerer også med god grafik og lyd, selvom lyden ikke rigtigt passer ind i den noget 'seje' stemning der efterhånden er blevet opbygget.

Diskhakkeriet kulminerer i en forespørgsel om disk nr 2, hvorefter du bliver mødt af selve spilmenuen hvor du kan vælge om du vil spille en eller to spillere.

Det vil nok være en god ide at vælge at spille to spillere, da man alene, ihvertfald som begynder, har svært ved overhovedet at komme nogen vegne. Med to spillere er det



derimod nemmere, fordi man i dette spil møder noget man sjældent (for sjældent) ser i spil - nemlig "ægte" tospiller spil, hvor begge spillere er i gang samtidig, og på denne måde deles om byrderne.

Hver gang man bøffer en slemmert bliver denne omdannet til en mønt (?), som man kan samle op, og på denne belastede måde opbygge en formue til køb af våben og ekstraliv!!! Nu kunne man jo være så snu, at man bare lynhurtigt skyder hinanden for at hugge modspillerens penge, men spillet er opbygget så smart, at man ikke kan skyde hinanden. Hvad sværhedsgraden angår, er Blood Money er ret svært, men det skal det være. Ellers ville det lynhurtigt blive uinteressant. Man kan vel med rette sige, at vi kender den slags problemer fra Barbarian. heba

AMIGA kr. 449,-

De levels man flyver/sejler rundt i er mildest talt suverænt flot animeret, og ialt er der 1 Mb grafik...

Generelt er grafikken meget gennemført, mens lydeffekterne er lidt flade, så man måske vælger at høre på den udmærkede musik (ikke den fra introen) istedet.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 93% |
| Lyd: | 72% |
| Gameplay: | 85% |
| OVERALL: | 88% |

ANDRE VERSIONER

Blood Money skulle også dukke op til Atari ST - dog ikke med så mange farver og animationer. Prisen bliver sandsynligvis den samme som Amiga versionen.

SPACE HANDEL

**S.T.A.G.
EAS**

Du undrer dig måske lidt over overskriftens sprogforvirring. Men når du har prøvet S.T.A.G. fra det tyske softwarehus EAS, vil du vide hvorfor.

Hvis vi for et kort øjeblik ser bort fra S.T.A.G. som spil, men kigger på det rent informative i spillet - såsom tekster og informationer i manualen, vil du hurtigt opdage at halvdelen er oversat til engelsk, og resten er på tysk. Utroligt plat, og gudskelov sjældent set.

S.T.A.G. er et køb, sælg, flyv og skyd spil, der foregår i det ydre rum. Musikken, der introducerer spillet, vidner om en bruger af Soundtracker, der bestemt må have misset et par lyddisketter. Man har simpelthen valgt at lave en lille børnetime-melodi med fem lyde.

Herefter er vi klar til at kæmpe for spillets

højeste STATUS. Til at opnå dette mål har du et rumskib, der hedder Zynaar 500. Det kan opnå en hastighed på 52 rum-miles i timen, og kan lastes med 10 megaton.

Dit rumskib er koblet op mod et kommunikationssystem, hvilket muliggør køb og salg hos handlende på de forskellige planeter.

Det første du bliver præsenteret for er en skærm, der viser et display/kommunikationsfelt. I højre og venstre side af "skærmen" finder du 10 forskellige menu-ikoner. De hedder henholdsvis Buy, Sell, Equipment, Stock, Preferences, Map, Status, Disk, Repair og Flight.

Buy og Sell siger sig selv. I Equipment kan du købe fire forskellige slags brændstof til forskellig rækkevidde. Stock giver en oversigt over hvad du har i dit lastrum. Preferences giver dig mulighed for at justere hastigheden på den tekst, der informerer om spillets gang. Map er et stjernekort, der viser hvilke planeter du kan besøge. Status giver

dig en oversigt over dit rumskibs specifikationer samt viser hvordan dit rumskibs status er. Repair siger jo også sig selv, og Flight er knappen man aktiverer, når det skal gå derudad, i jagten på det forsvundne øjemål. Nå, - ikke så sarkastisk, det er da sikkert meget sjovt.

Du starter med at købe lidt benzin og måske et våben i Equipment. For dine sidste spare-skillingen køber du så lidt mad og drikke, som skal sælges på den planet, du har planlagt at flyve til.

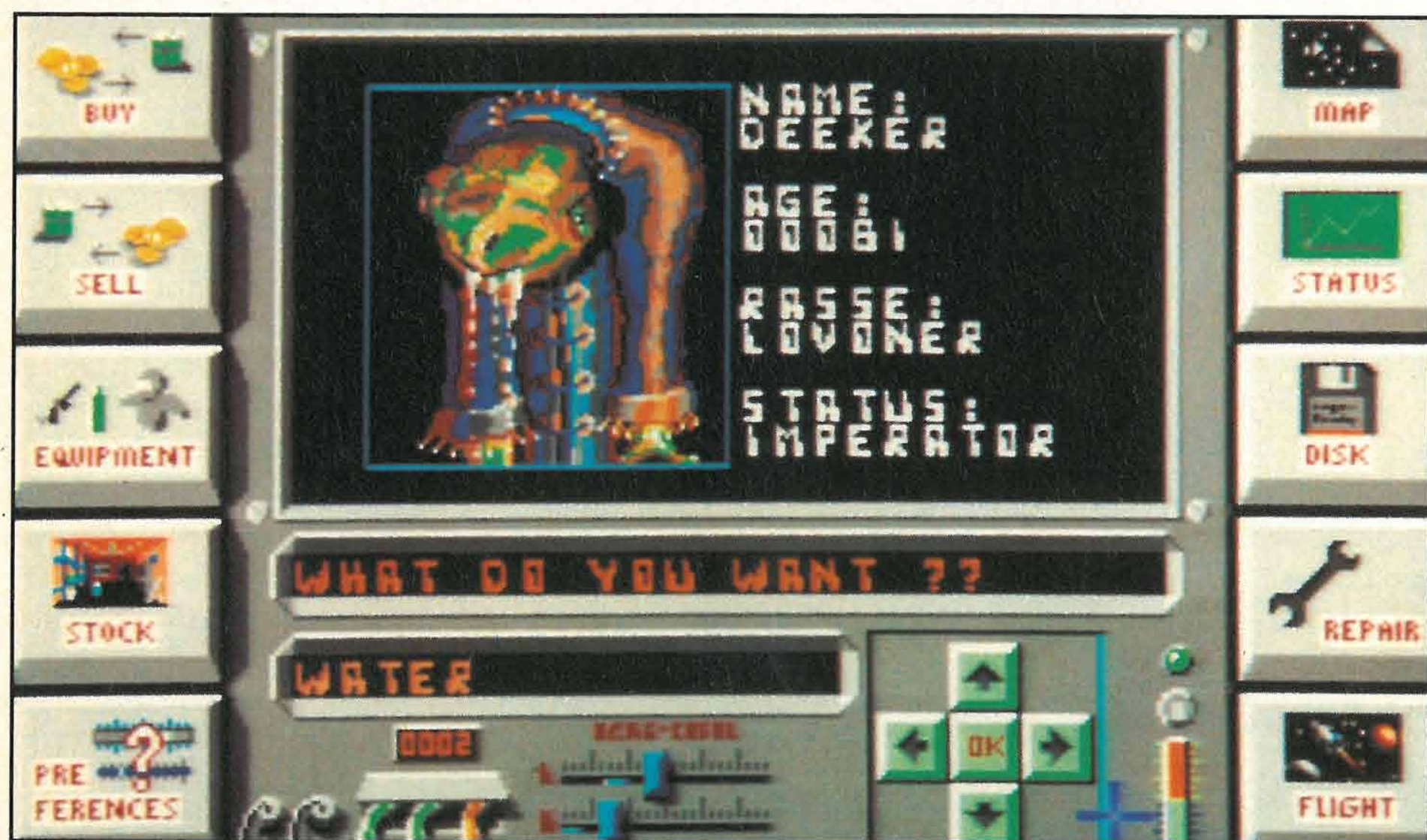
Når de ønskede indkøb er gjort, skal du i Map vælge en planet at flyve til, for herefter at bruge Flight for at komme derhen.

På denne planet kan du være så uheldig, at man ikke vil give så meget for dine varer, som du selv har betalt, og sådan kan man få ufattelig lang tid til at gå med at skrabe penge nok sammen til nogle ordentlige og nemt omsættelige varer.

S.T.A.G. blev lynhurtigt ekstremt trættende, ikke mindst på grund af den evindelige bippen man udsættes for, når der ruller tekst op på kommunikations-skærmen.

Game-playet er gammelt og udslidt, og i S.T.A.G. har programmørerne om muligt formået at gøre denne spil-form endnu mere kedeligt end tidligere. Denne tragedie suppleres ypperligt af at halvdelen af spilletiden går med at sidde og vente på at der bliver loadet et billede i håbløs opløsning ind, af den vare man gerne vil købe, eller af den alien som man handler med. Det lader iøvrigt til at der kun er en enkelt alien pr. planet.

Det får man i hvert fald indtryk af, når man skal handle på de forskellige planeter. Men skal vi se positivt på det, er det da altid noget, at det ikke er den samme man skal handle med på samtlige planeter. Næ, må vi så bede om StarGlider eller Elite. Her har man nemlig fundet ud af at krydre et gameplay, så der kommer spænding og uhygge på banen. heba



AMIGA kr. 379,-

Grafik og lyd er mildest talt under lavmålet. Dertil kommer et elendigt gameplay, lange load-tider og dårlig opløsning.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 40% |
| Lyd: | 25% |
| Gameplay: | 20% |
| OVERALL: | 30% |

ANDRE VERSIONER

8-bit og Atari ST versioner undervejs.....men hvorfor overhovedet bekymre sig om det!

MONSTER ELLER MISFOSTER ?

THE MUNSTERS AGAIN AGAIN

Det første man gør, når man får The Munsters stukket i sin sommersvedige hånd, er at flå kassen fra hinanden, mens man panisk og under ukvemsytringer leder efter instruktionerne. Efter et kvarters tids gennempløjning og undersøgelse af diverse stryg-på mærkater og plakater indser man, at den frimærkestore folder, der på 9 forskellige sprog beskriver hvordan man stikker en diskette i et diskdrev, er den eneste hjælp man får.

Det har naturligvis aldrig stoppet et stædig spilmelder hos Games Preview, så disketten ryger direkte i drevet (men ikke på den måde, der er beskrevet i instruktionerne), og efter et nydeligt loaderbillede og en rimelig - men kort - intro, er spillet klar til "action".

Lidt forhistorie

Ved at lægge et øre til jorden (eller læse på bagsiden af kassen, spillet kom i), kan man regne ud, at det drejer sig om at finde Marilyn (hvem mon det er?), som er blevet bortført af "Old Nick" (et af djævelens utallige pseudonymer), og det er op til Herman, Eddie, bedstefar og Lily (dvs. DIG) at redde hende. Herefter starter spillet med at et grønhovedet væsen med visse pixels, man kan fristes til at kalde kvindelige, toner frem på skærmen. Hvis man gætter på at det er Lily, er man nok ikke gået galt i byen.

Spillet hører til i den genre, englænderne kalder arcade-adventures, der havde sin guldalder tilbage i de gode gamle 8 bit dage. Kort fortalt kan man styre sin person rundt fra skærm til skærm, ved at gå gennem døre, ned af trapper, eller bare ud over "kanten" af skærmen, hvis man skulle være udenfor. Det lyder naturligvis meget nemt, og det ville det også være, hvis ikke der fløj en række spøgelse rundt som tapper din energi (der er symboliseret med en fyldt flaske, der langsomt bliver tom) samt nogle andre spøgelse, der tager Spells (trylleformularer).

Der er mange slags spøgelse i Muncher. Dem der er flest af er ikke særlig seje - man kan skyde dem lige fra starten af spillet, og så får man Spells. Man skal bruge disse Spells, plus nogle ting, der ligger rundt omkring, for at skyde de spøgelse, der er lidt sejere. Det ser ikke ud til, at der er nogen logisk sammenhæng mellem hvilke ting man skal bruge til at skyde hvilke spøgelse, men det er



heldigvis altid de samme, så det er et spørgsmål om at prøve sig frem og så huske resultatet (en ting jeg hader i et spil).

Når man har været lidt rundt og fået skudt nogle spøgelse, finder man ud af, at når man tager en bestemt ting (det er ikke til at se hvad de ligner), begynder et af håndtagene på ligkisten øverst på skærbilledet at blinke. Aha, tænker man, og bare for at blære sig og vise, at der er forskel på mennesker og kakelakker, regner man ud, at der nok er to af den slags ting, da der er to håndtag på ligkisten. Ganske rigtigt, man finder den anden af den slags ting, og hva' så ?

Jo, man ryger ind i et rum, hvor der står to personer, som også havde en syg farve i hovedet (grøn). Mon ikke det skulle være Eddie og Herman ? Løbe, løbe, jo mindsantent!

Lily bevæger sig, uden for al kontrol, hen til en af de andre "munstre", og så styrer du pludselig Eddie (eller er det Herman) mens Herman (eller er det Eddie) følger passivt med.

Inden du er nået så langt, er du dog død

AMIGA kr. 449,-

Grafik og lyd er, som allerede sagt, lidt over middel. Der er ingen fejl i nogle af disse bestanddele. Desværre kan man ikke sige det samme om gameplayet!

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 65% |
| Lyd: | 73% |
| Gameplay: | 25% |
| Overall: | 36% |

mindst 30 gange, og der er ingen kære mor. Dør man, så er det tilbage til start - et liv er alt hvad du er velsignet med, og det er MEGET let at dø. Man skal bare røre et af de seje spøgelse en enkelt gang.

Det var på omkring det tidspunkt jeg mistede tålmodigheden med dette spil. Jeg er ikke meget for spil, hvor man starter forfra HVER gang, specielt ikke når det er ufatteligt nemt at dø.

Derudover er det ikke specielt imponerende programmeret. Eksempelvis kan man dø, når man står på toppen af en trappe og et uhyre passerer for foden af trappen. Lever Tiger Developments mon i en 2D verden ? Retfærdigvis skal det siges, at grafikken ser godt ud på en Atari ST. Amiga kan mere og skal mere. Musikken og lydeffekterne er helt gode, men de kan absolut ikke redde denne dødsejler af et spil. Jeg tror, at Munster er et af den slags spil, der kun kan sælges til fanatiske fans af TV serien, så da den ikke har gået i Danmark, tror og håber jeg ikke der bliver solgt mange Munster spil her i landet. Brølet blev til et kvæk. The Munsters er en and!

Klaus H. Sørensen

ANDRE VERSIONER:

En Atari ST version coming up! Commodore 64, Amstrad samt Spectrum versioner ude når du læser dette.

HEFTIG DAMEJAGT

**STORMLORD
HEWSON**

Selv om vi ikke længere ser de fantastiske kreationer fra Andrew Braybrooks tid, er det stadigvæk gode kvalitets-spil der kommer fra Hewson.

Sidste nye spil fra Hewson hedder Stormlord, og det har et gameplay, som vi alle kan forstå. Det drejer sig nemlig om at redde en række skønjomfruer fra den onde (nej ikke stedmoder) dronnings kløer.

I Stormlord har du tiden imod dig. Hvert level indeholder et antal skønjomfruer, der skal reddes før du kan komme videre til næste level. Til denne mission har du en række forskellige hjælpemidler plantet rundt omkring, der alle skal bruges med omtanke. Hvis du skal samle et objekt op, skal du bare gå ind i det. Dette vil også forårsage at du bytter et allerede indsamlet objekt, hvis du altså har nogen i forvejen.

Her kunne man nemt spare dig for en masse tid ved at fortælle hvordan de enkelte objekter kan hjælpe dig på vej, men da dette objekt-benyttelse er en stor del af Stormlords charme vil vi ikke spolere denne glæde for dig.

Spillet er spækket med grafik-dimser der enten skal ødelægges eller undgås for enhver pris. Blandt disse finder du kæmpeorme, giftige planter, fluer, drager og mange andre sjove grafiske objekter.

Hvis du har en ide om at det drejer sig om at komme hurtigt fra et sted til et andet, kan du også bruge mega-trampolinerne, der ved blid aktivering tæver dig ud i rummet og hen til et nyt sted i spillet med ultra-uforsigtig-hurtigere-end-lyset-hastighed (citater Spaceballs/Mel Brooks).

Dette var lidt om det overordnede spil i Stormlord.

Når alle skønjomfruerne er reddet skal Stormlord (dig selv) deltage i et lille intermezzo, hvor det drejer sig om at skaffe sig ekstra liv (hvilket er meget nødvendigt).

Her skal du fange så mange af skønjomfruerne tårer som overhovedet muligt, igen på tid. For hver 10 tårer får du et ekstra liv.

Her kaster Stormlord ikke længere sværd eller andet destruktionsguf, men er i stedet blevet fantastisk lidenskabelig. Han sender lidenskabelige kys i form af røde hjerter efter de flyvende skønjomfruer.

Rammer Stormlord en jomfru taber hun en tåre som Stormlord skal samle op så hurtigt

som muligt, idet tårerne hurtigt forsvinder i den tørre jord.

I det normale gameplay kan du nederst i venstre hjørne se, hvor mange liv du har tilbage.

Du starter på seks stk, hvilket hurtigt bliver for lidt. Næste information mod højre er tiden, der angives i sol og måne. Herefter kan vi se hvor mange points der er samlet ind, hvilket objekt du holder p.t. og sidst, men ikke mindst, en indikator af hvor mange skønjomfruer du har samlet ind, og hvor mange der er tilbage på nuværende level.

Spillet er skrevet af to forholdsvis ukendte programmører, nemlig Raffaele Cecco og Nick Jones, og lad det være sagt med det samme: De har gjort et godt stykke arbejde, og vi kan se frem til at se nye kreationer af disse folk. Stormlord er både underholdende, flot og sjovt. Det kan du roligt bruge dine lommepenge til.

heba



Stormlord på 64'eren



Stormlord på AMIGAEN

**COMMODORE 64 kr. 179,- Bånd
269,- Disk**

Grafikken er temmelig flot og detaljeret i Stormlord. Naturligvis er det ikke den bløde Andrew Braybrook-stil, men da spillet er en anden genre, hvor denne form for grafik er umulig at bruge, kan man med rette sige at det er tegnet ultimativt.

Lyden står vores allesammens Benn Dalglish for - behøver jeg at sige mere? Den er bare suverænt varieret, og meget iørefaldende. Benns lyd gør spillet om muligt endnu mere spilleverdigt.

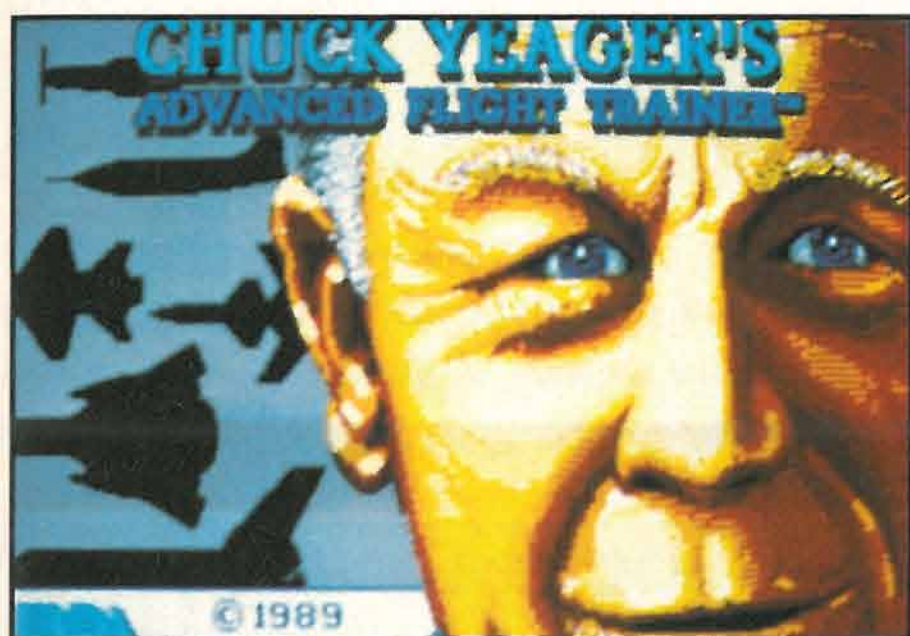
| | |
|----------|-----|
| Grafik | 85% |
| Lyd | 95% |
| Gameplay | 92% |
| Overall | 95% |

ANDRE VERSIONER:

Amiga, Atari ST samt Amstrad ejere kan godt begynde at glæde sig! Stormlord skulle inden længe være ude på ovenstående formater.

FLYING HIGH!

Advanced Flight Trainer 2.0 Electronic Arts



PC - Chuck Yeager byder velkommen til sin Flight Trainer.

Når man hører titlen på spillet, lyder det umiddelbart som om Electronic Arts forsøger at sælge en halvdårlig simulation på Chuck Yeager's navn. Men heldigvis er der gjort så meget ud af spillet, at titlen faktisk ikke lover for meget. Chuck Yeager "deltager i spillet" - der er en avanceret trænings-simulation. AFT har været på markedet et stykke tid, men den nye 2.0 version rummer adskillige forbedringer. På PC'en understøttes nu udvidet EGA (640 gange 350 punkter i 16 farver), og der er kommet flere fly med, bl.a. Space Shuttle (!) og det nye Stealth F-117 fly. I alt har Advanced Flight Trainer nu 18 forskellige fly at vælge imellem. Med i pakken er der, ud over programdisketterne, et kassettebånd hvor Chuck Yeager fortæller om simulationen og flyvning i det hele taget. Det viser sig at være ret så underholdende, hvis man lytter efter, idet han mellem de almindelige instruktioner til selve spillet kommer med små bidder af oplevelser, han selv har haft med flyvning. Bare det at høre ham beskrive sin testflyvning af Bell X-1, da han som den første pilot brød lydmuren, er nok til at få én i stemning. Man må sige, at det er lykkedes for EOA at få Chuck Yeager til at indgå i simulationen på en god måde.

Yeager's rolle i selve spillet er som en slags flyinstruktør, som ud over at vise én, hvordan man skal flyve, også kommer med kommentarer når man flyver mindre godt (styrter ned!). Træningen består i et kursus på seks dage, hvor man går fra de helt simple manøvrer som start, landing og jævn flyvning til avancerede ting som loops, rulninger, 8-taller og flere specielle stunt-manøvrer. Indlæringen foregår ved at man ser Chuck Yeager udføre øvelsen, mens man skal følge hans bevægelser af gashåndtag, kontrolpind osv. Det viser sig, at det ikke er helt let at følge nøjagtigt efter hans bevægelser, men hvis man nøjes med at se på, hvordan selve flyet opfører sig, kan man uden større

problemer gøre øvelsen efter på egen hånd. Generelt fungerer flyvetræningen fint, og man lærer let de forskellige manøvrer.

En virkelig lækker detalje ved simulationen er, at man kan se sit fly udefra, fra næsten alle tænkelige vinkler. Der er endda mulighed for at "kameraet" panorerer fra den ene synsvinkel til den anden - det giver en hel filmisk effekt. Der er dog ikke, som i f.eks. Flight Simulator 3.0, mulighed for at dele skærmen op i vinduer med forskellige synsvinkler - men med de hurtige skift af synsvinkel savnes det næsten aldrig. Selvfølgelig kan man nøjes med at se på den "rigtige" måde, nemlig ud gennem cockpittets vindue. Her har man et sæt instrumenter, som giver én alle de nødvendige oplysninger. Panelet når ikke Flight Simulator's høje standard - men det er heller ikke nødvendigt. Instrumentpanelerne er naturligvis forskellige, alt efter flytype. Ønsker man ikke at have udsynet hæmmet af de mange instrumenter og knapper, kan man fint flyve med sit HUD - Head Up Display, alene. Eller slå alle flyveinformationer fra. Det giver en såvel friere som flottere oplevelse af at flyve. Vil man bruge de to højeste EGA opløsninger, har



PC - En North American Mustang på vej ind i en vidtstrakt bjergkløft - her får man virkelig sved på panden!

man faktisk ikke anden mulighed end at bruge HUD, idet EOA ikke har designet et cockpit i disse grafikmodes.

Der er som sagt hele 18 fly at vælge imellem. Programmøren Ned Lerner har virkelig lagt sig i selen for at gøre de mange fly forskellige - eller også er det Chuck Yeager, som har skubbet til. I hvertfald er det en fryd for øjet at kunne se så mange forskellige flytyper, udført med så mange detaljer, bevæge sig hen over skærmen - alle med forskellige egenskaber. I jetflyene skal man passe på for høje hastigheder, både på grund af G-kræfter (hvilket kan give "red"- eller "black-out"), men også fordi fly-konstruktionerne simpelthen ikke holder! Jeg ved ikke hvor mange gange, jeg har set beskeden "wings buckling", lige før min SR-71 "blackbird" styrter i jorden... Grafikken er i de bedste opløsninger virkelig nydelig. Lufthavnen har

masser af detaljer, flyene ligner det, de er, og bjerge, broer og vandløb ser flotte ud. Man kan flyve om natten, vælge at se stjernekonstellationer og meget andet. Man bevæger sig i en verden på ca. 65.000 kvadratkilometer - her er ingen behov for scenery disks! Den flotte grafik indvirker dog på afviklingen af programmet - det går simpelthen langsomt, jo flere detaljer, der er med. Og processoren spiller også ind - der er virkelig forskel på 8088 og 80286. AT'eren giver en mere realistisk oplevelse af flyets bevægelser. Bemærk at karakteren for gameplay er givet ud fra egenskaberne på en AT. Lyden er i øvrigt rimelig god efter PC-standard, uden dog at rumme muligheder for ekstra lydudstyr. Hvis man ikke ønsker lyd hele tiden, kan man enten have begrænset lyd eller slå den helt fra. Advanced Flight Trainer har ikke kun en træningssektion. Man kan flyve forhindrings- eller kapløb. Man kan flyve formationsflyvning med bl.a. Blue Angels eller Red Arrows. Designe sine helt egne formations-flyvninger. Og man kan naturligvis flyve helt på egen hånd. Hver gang man har fløjet, har man mulighed for at få hele flyvningen gentaget. Og her kan man selvfølgelig vælge alle mulige andre synsvinkler, end de man brugte under selve flyvningen. Der er mange, rigtig mange, muligheder i Advanced Flight Trainer. Manualen er af en pæn størrelse, med et afsnit om testflyvning, man selv kan gå ud fra, og et teknisk afsnit om aerodynamik og et flys opbygning. Styling kan foregå via forskellige kombinationer af mus og joystick, eller med tastatur. Det letteste og mest præcise er i reglen tastaturet, idet man her kan lave små justeringer - mens det mest realistiske naturligvis er joysticket - hvor man også har mulighed for at bruge to styk. De eneste punkter man kunne kritisere ved spillet, er manglen på cockpits i højere opløsninger samt ægte VGA grafik. Men alt sammen ting, som godt kan undværes. Det eneste, jeg virkelig savnede når jeg sad i en F-16, var muligheden for at vælge et missil og så ellers gå løs på et eller andet fjendtlig mål. Så god er simulationen! *Christian Bason*

PC Disk, dansk pris ikke kendt

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer er en meget spændende simulation, som sætter nye normer for, hvor meget sådan et spil kan rumme. Man løber ikke tør for muligheder i meget lang tid. Og så får simulationen en speciel atmosfære (ha ha) af Chuck Yeager's "tilstedeværelse".

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 83% |
| Lyd | 65% |
| Gameplay | 91% |
| OVERALL | 87% |

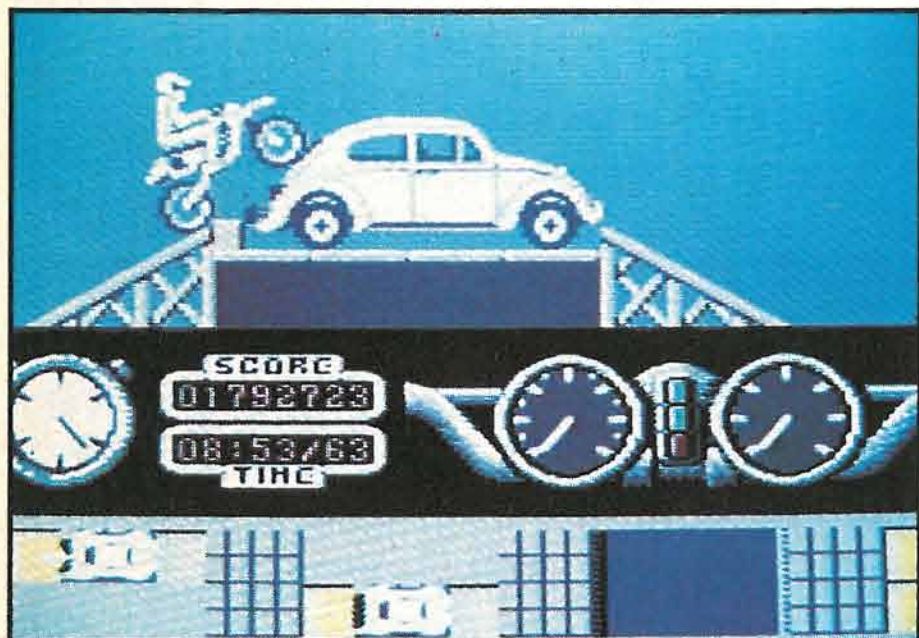
MUDDER I LANGE BANER

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR GREMLIN

Dette spil er lige noget for dig, der ikke kan få din nærige mor eller far til at investere i en off-roader. Du starter nemlig bare din 64'er med et ordentlig drøn, og kort efter er du i gang med at køre Super Scramble i højeste gear.

Super Scramble består af en lang række forskellige baner (her har vi hele 15 forskellige), der hver især har lidt modbydeligheder at diske op med.

Du har bakker med 50% fald og ditto med 50% stigning. Du bliver hældt ud i vandløb, biler og lastbiler og meget meget mere. For dig gælder det om at holde tungen lige i munden, og gennemføre hver enkelt bane på kortest mulig tid.



Dette var jo nok ikke så svært hvis man var alene om det, og det har Gremlin så taget højde for. Man kan nemlig spille helt op til 6 forskellige spillere, så her er også noget for dine kammerater.

Ud over at det hele skal gøres så hurtigt som overhovedet muligt, skal du samtidig holde styr på din acceleration, bremses og gearskift, så det hele går op i en højere enhed, og det er ikke en kunnen der kommer helt af sig selv.

Spillet styres med joystick, og du har både mulighed for at bremse, accelerere, dreje til højre, dreje til venstre, løfte forreste hjul, løfte bageste hjul (hvordan man så bærer sig ad med det i virkeligheden), skifte et gear op, og skifte et gear ned - alt sammen på en enkelt pind.

Det er disse remedier du skal bruge i Super Scramble, og de skulle gerne resultere i bedste tid over hele linien.

Nederst på din skærm har du dit kontrolpanel. Her kan du, som det vigtigste, se din tid samt hvor lang tid du har til rådighed endnu. Ud over stopur har du et speedometer, en gear-indikator (du har kun tre gear at skifte imellem) samt en omdrejningstæller. Længst ude til højre kan du se hvor mange point du har scoret.

Efter at du har forsøgt dig et kvarters tid, skal det såmænd også nok lykkes dig at komme op over de første par bakker.

Efterhånden som du bliver bedre, kan du så sandelig også gennemføre banerne, og så går det hele slag i slag.

I starten bliver du bedt om at vælge en af tre baner der går ind under kategorien EASY (nem), og hver gang du har gennemført en bane bliver der en bane mindre at vælge imellem.

Alt i alt kan Super Scramble Simulation godt anbefales til en masse underholdning for dig og alle dine venner et stykke tid frem. God fornøjelse.

heba

COMMODORE 64 kr.179,-

Grafikken i Super Scramble Simulation er ganske udmærket, og der er nogle pæne animationer. Eksempelvis er det lykkedes Gremlin at fange detaljen med, at føreren løfter foden fra jorden når der startes. Lyden er den sædvanlige 64'er lyd, som vi kender så godt fra Gremlin.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 60% |
| Lyd: | 55% |
| Gameplay: | 55% |
| Overall: | 65% |

ANDRE VERSIONER

Andre 8-bit versioner kommer snart. Der kommer muligvis også Amiga og Atari ST versioner. Det er dog langt fra sikkert.

ZERO GAMEPLAY

ZERO GRAVITY EAS

Softwarehuset EAS, der blandt andet har lavet S.T.A.G. til Amiga som vi anmelder andetsteds her i dit favorit-spilleblad, har barslet med endnu et to-spiller spil til C64. Spillet hedder Zero Gravity, og er det første spil jeg har set, der leveres uden manual. Det kan betyde to ting, at man leverer et spil uden manual. Enten er det så nemt at gå til, at yderligere beskrivelse er unødvendig, eller også er der så lidt indhold i det, at man har skønnet, at det ikke var værd at beskrive. Desværre må vi jo nok konstatere at Zero Gravity falder ind under den sidstnævnte kategori.

Rent faktisk minder dette spil om noget man kunne finde på et Bulletin Board under PD-spil. Hvis det var tilfældet kunne man dog nemt undgå at det skulle ligge og fylde på

ens diskette, idet man kan se hvor mange gange det har været downloadet, og springe det over.

Spillet er et "lav mål i din modspillers halvdel" - spil, med inspiration fra de tidlige tv-spil dage, hvor hver spiller har et bat at forsvare

COMMODORE 64 Bånd kr. 179,-

Disk kr. 269,-

Grafikken er særdeles tynd, og det er ret svært at holde styr på perspektivet i dette spil. Lyden har de virkelig gjort noget ud af, ja det er næsten en helt lille popmelodi.

Man kunne dog ønske at de havde gjort noget mere ud af selve spillet, og sparet på lyden.

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 35% |
| Lyd: | 75% |
| Gameplay: | 5% |
| Overall: | 10% |



sig med. Skærmen er delt op i to halvdele hvoraf den ene er din, og den anden er din modspillers. Smart hva?

EAS har stort set sparet på det hele - følg deres ide, og spar pengene på Zero Gravity.

heba

ANDRE VERSIONER:

Tro det eller lad være, så har EAS (Elendigt Andenrangs Software) besluttet sig til at lave den samme gang møg til både Atari ST, Amiga samt PC.

SLATNE CIRKUS STRABADSER

CIRKUS ATTRACTONS GOLDEN GOBLINS

I et udbrud af kreativ nytænkning, til forskel fra alle de gængse olympiadespil, har Golden Gobblins fra Tyskland fundet på at lave et cirkus-spil kaldet Cirkus Attractions. Dette spil indeholder 5 forskellige events, du kan hygge dig med.

Første event giver dig mulighed for at træne trampolinspring. Ved at trykke fireknappen ned, samtidig med at du trykker joysticket frem og tilbage, vil du begynde at hoppe i trampolinen.

Desværre er publikum ikke så nemme at begejstre, og det går da slet ikke bare at stå og hoppe op og ned. Af samme årsag er der lavet en række variations-muligheder, som du kan muntre dig selv og dine omgivelser med.

Det er da også disse variationer, der gør denne event svær og som gør, at det tager lang tid, før man kan sige, at nu er man god nok.

Publikums opmærksomhed på dig bliver indikeret af en lille farve-indikator i bunden af skærmen, og eventet slutter, når indikatoren er i bund.

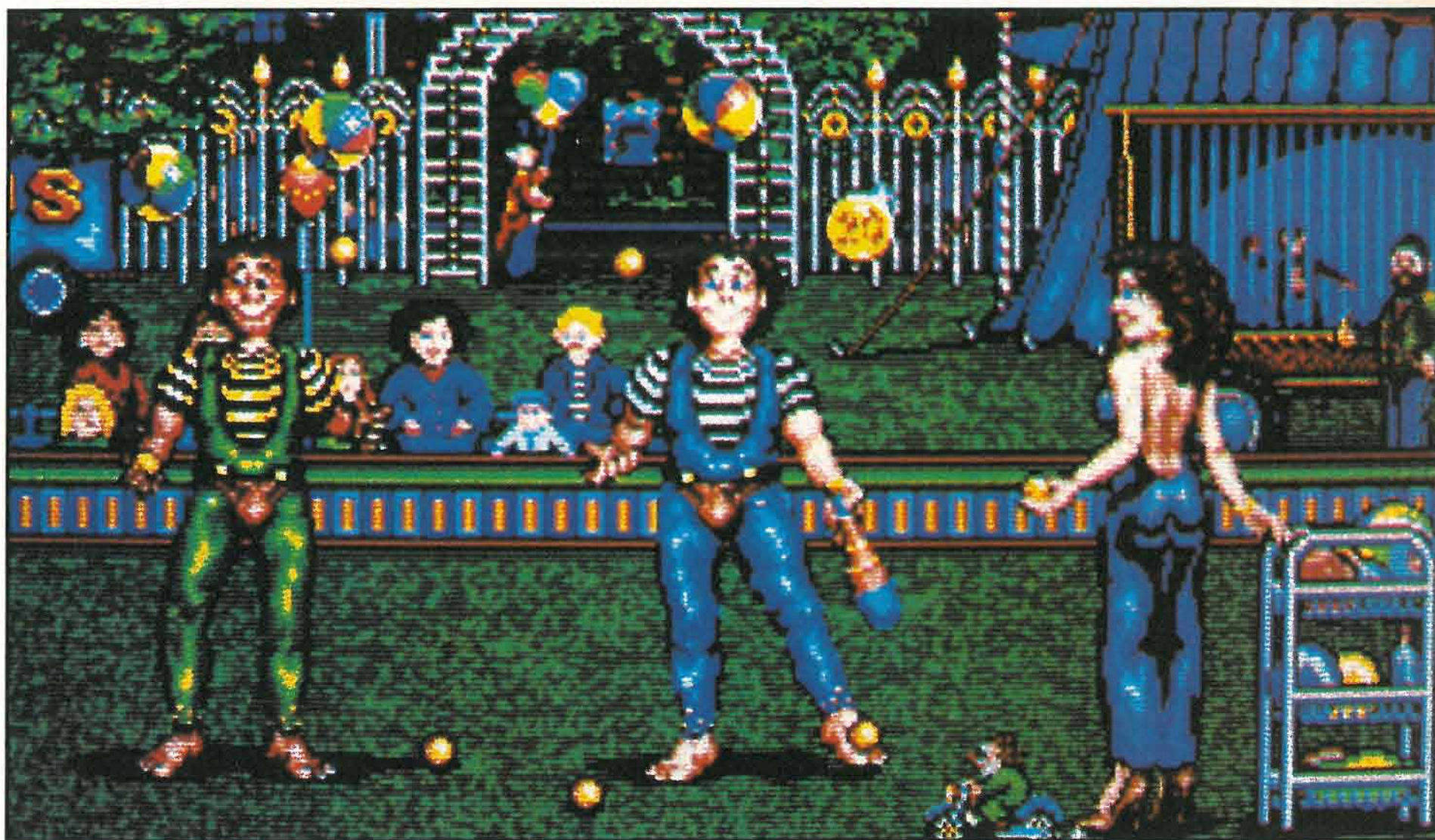
Næste event er balancerende på reb. Her skal du med joysticket styre på den vævre lille linedanserindes balance. Hvis hun vimrer med højre arm, skal du trykke joysticket til højre og vice versa. Akkurat som i trampolinspring skal publikum underholdes, og du skal have så mange point som overhovedet muligt.

Her kan du bruge kneb som håndstand på rebet og forskellige spark og saltomortaler. Jonglering med kugler skal der også til. Til dette event har du en assistent til at give dig kuglerne. Tryk på fireknappen og du får den første kugle. Den skal sendes videre hen til højre hånd ved at presse joysticket mod højre. Efterhånden som du beder om en flere kugler, kan du også få et par stykker til foden, og når dette heller ikke er godt nok mere får du sikkert noget andet at jonglere med...

Knivkastning er en meget farefuld og præcisionskrævende sport. Sikkerheden bliver der dog set stort på i Knife Throwing.

Rammer du din assistent, der drøner rundt på en drejeskive, får du bare at vide at du er en idiot. Hvis du prøver at ramme nogle af de andre mennesker i teltet, sker der heller ikke det store.

Værst af alt er, at du ikke engang får point for



AMIGA -Hoppe Hoppe.

at aflive din assistent. Her skal du bare sigte mod drejeskiven, trykke på "skyd" for at få kniven i hånden og slippe tasten for at kaste den. Helt usandsynligt kedeligt.

Sidst, men ikke mindst, skal du styre et par klovner på vipper. I den ene side af manegen er der to klovner, der sender hinanden i vejret, og i den anden side af manegen står du klar til at modtage dem, og sende dem videre tilbage igen.

Du har mulighed for at styre hvor på vippen du selv står, og hvor på vippen den modtagende klovn skal stå, når "kanonkuglen" vender tilbage igen. Samtidig kan du også styre om der skal hoppes højt, om der skal flyves lavt.

Denne event er stort set lige så kedelig som alle de andre. Det kan godt være, at en stor del af et cirkus' største attraktioner er repræsenteret her i spillet, men det man mest af alt henledes til at tænke på under spillet er en god stor varm seng. Spillet har naturligvis en trænings-mode, hvor du kan prøve alle de forskellige events, og prøve at blive god til dem (hvilket ikke kan tage særlig lang tid). Herefter kan du gå i gang med det store samlede repertoire, der bringer dig gennem en samlet omgang events, for at slutte af med en finurligt udregnet point-masse.

"Godt forsøgt" er nok den mest rammende betegnelse for Cirkus Attractions. Spillet havde nok været mere sjovt, hvis det havde været gratis. Du kan altså sagtens finde bedre ting at bruge dine penge på end Cirkus Attractions.

Hvis du nu sidder og ryster på hovedet, og på trods af denne advarsel SERIØST overvejer hvad du skal bruge dine penge til, kan du altid skrive efter min adresse på redaktionen, så skal du få mit gironummer.

heba

COMMODORE 64

Band: kr. 179,- Disk: 269,-

Grafikken i alle events er fuldstændig talentløs. Animationerne i figurerne er dog ganske sjove, og kompenserer lidt for det overordnede grafik-niveau. Hvad lyden angår, starter spillet med en lille cirkus-melodi, der da er OK at lytte til mens spillet starter op, hvorefter vi vist roligt kan konkludere at lyd-manden er lullet i søvn af sin egen intro.

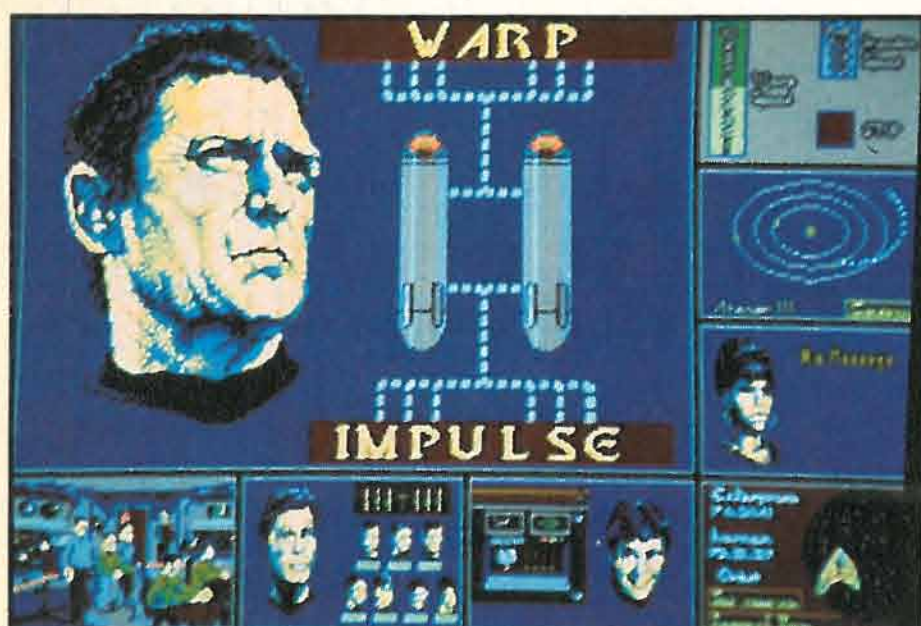
| | |
|----------|-----|
| Grafik | 25% |
| Lyd | 25% |
| Gameplay | 55% |
| Overall | 35% |

ANDRE VERSIONER:

Cirkus-interesserede med Atari ST og Amiga får snart muligheden for at opleve denne ultimative kedsomhed!

EN TUR I RUMMET

STAR TREK FIREBIRD



C64 -Med Firebird i rummet.

Strategispil i rummet...

Øv - Den har vi hørt, jeg skal tisse, en tiger.....

Men du har ikke prøvet strategispil, før du har prøvet Star Trek fra Firebird. Ikke nødvendigvis fordi det behøver at være hylende grinagtigt eller sindssygt svært, men fordi det er så sprængfyldt af emner og ting der skal undersøges.

Vi skal et godt stykke væk fra dagens Danmark, og et smut ud i fremtiden. Her har kommandostaben i stjerneflåden nemlig erklæret Sagittarius Arm for lukket land. Grunden til denne isolering har hidtil været tophemmelig. De sidste tyve måneders tid har 20 af stjerneflådens skibe været inde i denne zone og alle 20 skibe er forsvundet, et efter et, og det formodes at de har vendt deres troskab mod Klingon Imperiet.

En lang række af disse stjerneske kibe kom oprindeligt ind i området under kommando af Stjerneflåden, for at undersøge hvad der var blevet af de tidligere forsvundne skibe...

Den eneste information vi har om skibene er den sidst opgivne position, før al kommunikation ophørte. Alle skibene befinder sig dog i en galakse hvor stjernen Dakiak er centrum.

Dakiak udvider sig med lysets hast, og kommer til at omslutte os alle indenfor meget kort tid, hvis vi ikke gør noget ved det. Din mission er nu at nuppe et rumskib og gøre noget ved det, og det har du et mandskab, der skal hjælpe dig med.

Når spillet starter, kan du se lige ind i kontrolrummet i rumskibet, og uden om dette vindue har du 7 ikoner, der hver især forestiller dit mandskab.

Du har Kirk, der står for load, save, antal fjender ødelagt og hvor megen tid I har brugt. Han giver dig altså mulighed for at lagre et spil på det sted du er nået til, så du på et senere tidspunkt kan hente det frem igen for at spille videre.

Herudover har du kontrol over tiden. Tiden

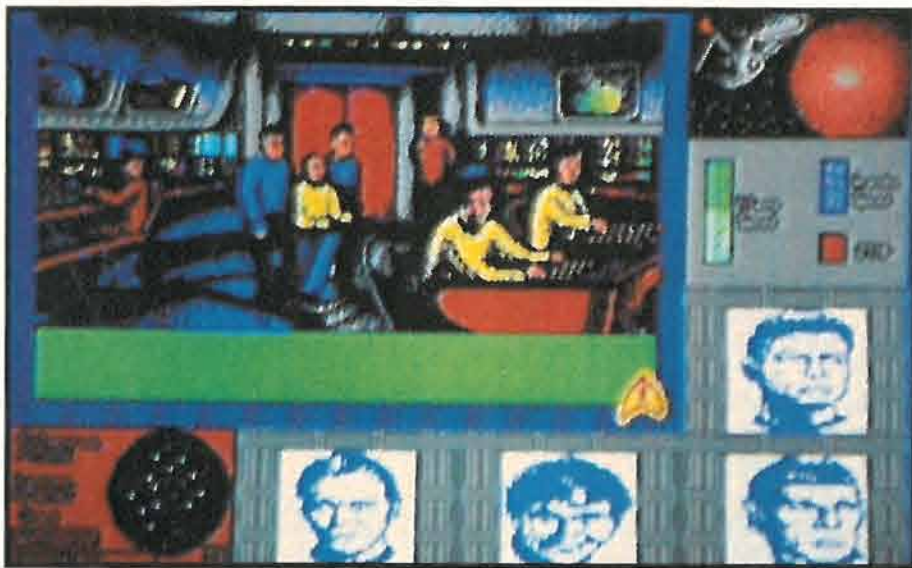
er den eneste faktor du har imod dig, og læg mærke til, hvor hurtigt tiden går, hvis du flyver mellem solsystemer. Det gør den, fordi det normalt ville tage dig uendelig lang tid at nå fra et sted til et andet.

Alt i alt har du fem år til din mission, ellers... Spock har med solar-systemet at gøre. Han ved alt om de forskellige planettyper og vil fortælle dig om dem, når du har valgt den planet der skal flyves til. Ud over facts om planeten, kan han også give dig en status på fjender samt status over jeres rumskib Enterprise's tilstand.

Når du skal have kontrol over navigationen, skal du klikke på Sulu's ikon. Han tager sig af interstellare og interplanetare bevægelser og navigation.

Sulu har en række andre skærme end den her nævnte. Der er The Starglobe, hvor du kan knappe kursen til en fjern planet ind, Solar System skærmen skal bruges, hvis du vil besøge de forskellige planeter i det pågældende sol-system og The Drive Control aktiverer motorene, når du er klar til at rejse.

Scotty tager sig af Warp og impuls-status, Chekov håndterer våben, tracking og målindstilling, McCoy sørger for vores sundheds-status og Uhura klarer kommunikationen.



C64 -Spok møder 64'eren.

Det er ganske nemt at vælge de forskellige folk og deres funktioner. Det sker bare ved at klikke en eller flere gange på den enkelte persons ikon.

Dette system kaldes for Multivision kontrol, og det giver dig på en fleksibel og Amiga-like måde mulighed for at vælge og overvåge de mange forskellige funktioner med en mus eller et joystick.

Når planeten der skal udforskes er valgt, kan du gå i gang med anden fase af spillet, udforskningen.

Her skal du først og fremmest bruge The Transporter. Flyt Kirks skærm til det store display, og klik på transporter vinduet. Dette

bevirker at du kommer til Transporter rummet, og at du på denne måde kan samle de personer, du skal have med en tur i det "grumsede".

Hvis du skulle være så heldig at finde noget på din rejse i det ukendte, kan du bruge skibets lagre til dette. Lageret er tilgængeligt til enhver tid via Kirks skærm. Når spillet starter er lageret tomt, men du kan beame ting op i det, hvis du finder noget af værdi på rejsen.

Når dit mandskab skal have udstyr, skal det tages fra lageret og beames ned, akkurat på samme måde som I selv blev beamet ned.

Nu er I klar til at udforske den første af en lang række planeter, tryk på nogle knapper, vælg et par planeter og se så at komme derudaf på rumeventyr.

Se om du kan løse gåden om de mange forsvundne rumskibe i et hæsblæsende kapløb med tiden. Star Trek er helt klart værd at eje når der er tale om stjerneeventyr med indhold.

heba

COMMODORE 64 kr. 179,-

Bånd 269,- Disk

Grafikken er ganske detaljeret men ikke noget specielt. Det er da også mængden af detaljer man skal se nærmere på, og i et strategi-spil gør det ikke noget at grafikken ikke er så flot hvis action-mængden bare er på plads. Hvilket den helt klart er i Star Trek. Lyden er bestemt en mangelfuld affære, og desværre ikke noget at råbe hurra for.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 50% |
| Lyd | 35% |
| Gameplay | 90% |
| Overall | 75% |

ANDRE VERSIONER:

Atari ST versionen har været ude i lang tid. Amiga samt PC ejere kan godt begynde at glæde sig: Star Trek er på vej!

Vælg **2** LP eller MC for KUN **39⁷⁵** pr. stk.
 eller **2** CD'er for KUN **69⁷⁵** pr. stk.

Pladeringen

-hele Danmarks musikklub!

- ▶ Som nyt medlem starter du med frit at vælge 2 indspilninger for kun 39,75 pr. stk. (CD 69,75)
- ▶ Du får "Din Musik" gratis tilsendt i 6 måneder, eller så længe du er medlem.
- ▶ Du bestemmer selv hvad, og hvornår du vil købe.
- ▶ Hver måned kan du vælge kvalitetsmusik til fordelagtige priser.
- ▶ Den musik, du vælger i Pladeringen, er præcis den samme som i butikkerne.
- ▶ Specielle klubindspilninger, som kun kan købes gennem Pladeringen.

GARANTI

- * Samme gode kvalitet som i butikkerne
- * Særindspilninger som kun fås i Pladeringen
- * Medlemskoncerter med populære stjerner
- * 10 dages fuld returret - ingen risiko

INTRODUKTIONSTILBUD

VÆLG 2 TIL HALV PRIS **39⁷⁵** pr. stk.
 CD 69,75

JA tak! Send mig disse 2 indspilninger til HALV PRIS

(Sæt kryds)

| | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| LP | MC | CD | LP | MC | CD | |

Jeg bliver således medlem af Pladeringen. Jeg kan frit returnere tilbudet inden 10 dage, hvis jeg ikke ønsker medlemsskab. Jeg er fyldt 18 år og behøver udover denne første bestilling kun yderligere at købe én vare til klubpris hvert år for at forblive medlem, hvorefter jeg når som helst kan udmelde mig skriftligt. Hver måned får jeg tilbudt en række nyheder til klubpris (LP/MC ca. kr. 79,50 - CD ca. kr. 139,50). Desuden får jeg bladet Din Musik (Musikkens Mestre, hvis klassisk linie) vederlagsfrit tilsendt hver måned i mindst 6 måneder - eller så længe jeg er medlem. Månedens udvalgte tilbud får jeg automatisk tilsendt, hvis jeg ikke giver anden besked på det medfølgende bestillingskort. Forsendelsesomkostninger for plader/bånd/CD er p.t. kun 19,75 kr. pr. bestilling - uanset antallet. Det betaler sig altså at bestille flere på én gang!

Jeg kan frit købe inden for alle musiklinier, men jeg interesserer mig mest for. (Sæt kun X i én rude):

| | Underh. | Rock | Klassisk | Jazz |
|-------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| Plade | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 4 |
| Bånd | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 2 | |
| CD | <input type="checkbox"/> 7 | <input type="checkbox"/> 8 | <input type="checkbox"/> 3 | |

Der må påregnes op til 3 ugers leveringstid

SKRIV VENLIGST PÅ MASKINE ELLER MED BLOKBOGSTAVER!

| | | |
|---|---------------------------------|------------|
| Navn: | Kun et medlemsskab pr. husstand | Fødselsår: |
| Adresse: | | |
| Postnr.: | By: | Tlf. nr |
| (underskrift) (Hvis under 18 år værges underskrift) | | |

150 B

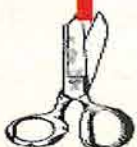
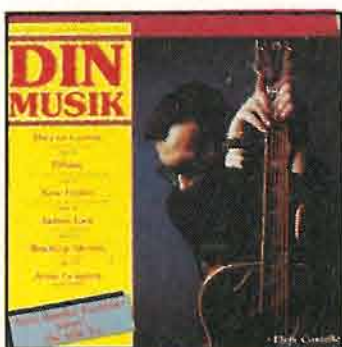
Meterbuen 6-12
2740 Skovlunde

Pladeringen



BREV
55
Sendes
ufranket
Modtageren
betaler porten

Du får medlemsbladet Din Musik tilsendt GRATIS hver måned



KRÆS TIL KONSOLLERNE

Af Kenneth Bernholm

Rescue Mission

Denne gang skal du til en forandring skyde alle de fjendtlige soldater, for at beskytte dig selv og din trolje. Hvis du synes at det lyder bekendt, så bør du alligevel læse anmeldelsen ... af det muligvis sjoveste skydespil på Sega'en.



Det helt specielle ved dette spil er at man skal bruge sin lypistol til skydningen, og det gør, som Sega-ejere nok ved, et spil temmeligt meget sjovere, hvis det er ordentligt udført. Det kan man kun sige, om Rescue Mission, hvor man i al sin enkelthed skal skyde alle fjendtlige soldater ned, som eventuelt kunne tænke sig at genere ens lille figur på togvognen. Det endelige mål med spillet, er at få bragt førstehjælp ud til sine nødstedte kammerater, der sidder bag fjendens linier og ikke kan flygte, før de har fået

lægehjælp. Det gøres på den måde, at du tromler afsted på en lille trolje i forskellige landskaber, hvor det sværmer med fjender. Selve grafikken er nydeligt udført, og kan nok ikke gøres mere meget flottere på en Sega, og selvom figurerne ikke er ret store, er der alligevel en meget udmærket lypistolstyring der gør, at man kan ramme rimeligt præcist, selv på lang afstand. Ud over forskellige fjender, skal du også huske at skyde landminer på sporene, missiler, bomber i balloner og andre lede ting. På hver

bane møder du et vist antal kontrolposter, hvor du kan få noget mere medicin med. Musikken i spillet er rimelig, uden at flytte de helt store klodser, men med de nydelige lydeffekter kan man ihvertfald sagtens holde ud at høre på det.

GP BEDØMMER...

Alt i alt må vi konkludere, at Rescue Mission er et af de sjovere Sega spil, men som jo altså kræver at man er i besiddelse af et stk. lypistol fra samme firma. Går man og overvejer at udvide sin spilsamling, bør man nu lige smutte ned til forhandleren og prøve Rescue Mission.

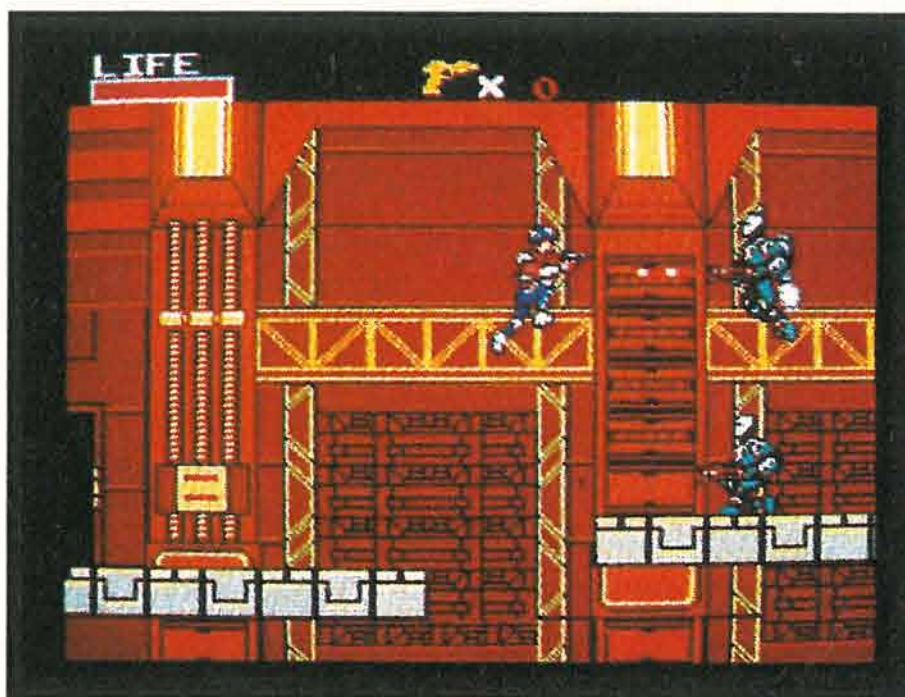
| | |
|----------|-----|
| Grafik | 80% |
| Lyd | 60% |
| Gameplay | 80% |
| Overall | 70% |

Zillion II

Sidelæns scrollende spil har altid været utroligt underholdende, hvis de vel at mærke var ordentligt lavet. Zillion II - The Tri Formation hører til genren, men er det egentlig værd at spille tid på ?

Igen er det lykkedes Sega at udgive et spil, hvor bagsideforklaringen absolut ikke nævner et ord om hvad spillet egentlig går ud på. Norsia Imperiet er tilbage og Baron Ricks har opstillet galaksens største fælde ... til ære for dig ! Hvad der så mere sker, kan du kun finde ud af ved at prøve spillet, så det gjorde vi. Man bevæger sig som sædvanligt sidelæns fra venstre mod højre, enten på motorcykel eller på gåben. Spiller man med Sega's eget controlpad, vil man hurtigt blive irriteret over at skyde og hoppeknappen er blevet byttet om, hvilket går kan være ret frustrerende når

man nu er vant til den omvendte opstilling. Så er der selvfølgelig også en masse fjender, som på den ene eller den anden måde ønsker at udrydde dig og din megazapper, men det generer vel efterhånden ikke en garvet spillefreak, selvom de alligevel godt kan få bugt med dig i spillets løb.



Grafikken er også denne gang rimelig pæn, men kan alligevel ikke få nogen speciel hædersbevisning, når man snakker Segaspil i al almindelighed. Lydsiden skal der heller ikke råbes for højt om, da den ligger

på standard niveau, og det er faktisk svært at bedømme, om det er godt eller dårligt, da man alligevel har skruet ned for fjernsynet. Endelig kan spilbarheden nok trække lidt op igen, da selve feelingen med din figur, er rimelig god og overvejende nem at vænne sig til, når man altså bruger et joystick, der har knapperne vendt rigtigt.

ALT I ALT

Zillion II kan nok godt spilles i adskillige timer før man gennemfører det, men spørgsmålet er, om man ikke burde holde øjnene åbne efter noget mere interessant, da der desværre ikke er den helt store nytænkning eller ide i spillet. Der skal ikke uddeles Ejnar, men Sega burde nu stramme reglerne for hvad de tillader at blive udgivet.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 55% |
| Lyd | 50% |
| Gameplay | 50% |
| Overall | 50% |



Super Mario Bros

Det er ikke altid vold, der fanger spillernes interesse mest, hvilket også må siges at være bevist med supersællerten Super Mario Bros. Her er tale om et spil, som selv mormor kan gå ud og købe til sin nevø, uden at komme i klemme hos hverken sædelighedspoliti eller forældre.

Når man sætter cartridgen i maskinen er man forberedt på, at det bliver siddende der resten af ens Nintendo's levetid. Der er nemlig både en masse japanere, og folk fra andre lande, der er rørende enige om at Super Mario Bros bare er det eneste spil der overhovedet er værd at tænke på.

Det er nu ikke helt sandt, men indrømmet ... det er mægtig fornøjeligt. Det er egentlig ikke fordi, der ligger så megen opfindsomhed i selve gameplayet, men det der findes, er til gengæld godt.

Du er en lille italiensk gut, der løber mod højre på en scrollende skærm. På din rejse møder du adskillige forhindringer og fjender, samt underjordiske huler og flagstænger, der giver bonus. Et tydeligt kendetegn ved spillet er, at hele miljøet er opbygget på en fantastisk hyggelig måde, og alt hvad der kan krybe og gå af fjender er tegnet som hygsomme små monstre, man (næsten) kunne få lyst til at gå hen og klappe (hårdt, -red!). Der skulle alt i alt være 32 forskellige baner, der selvfølgelig bliver sværere og



sværere i en uendelighed, men der findes altså, til alles beroligelse, folk der har gennemført Super Mario Bros.

KONKLUSION

Har du slidt alle dine gamle Nintendospil, er det helt sikkert at du vil kunne finde mange timers underholdning i Super Mario Bros. Der er ingen tvivl om at Nintendo kan, når de vil.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 65% |
| Lyd | 70% |
| Gameplay | 95% |
| Overall | 85% |

R.C. Pro Am

Lige siden spillekonsollernes barndom har det været sjovt at køre bil. Nintendo er kommet med sit bud på et rigtig skægt bilspil, og det er altså lykkedes rimeligt godt. Træd speederen i bund og skynd dig at læse videre ...

For en gangs skyld er der ikke tale om et almindeligt 3D bilspil, der ellers efterhånden må betegnes som prototypen på de bedste bilspil. Denne gang taler vi om en helt anden slags 3D spil, hvor banen ses skråt ovenfra og bilen ses på samme afstand.

Der er ikke nogen højere mission, såsom at redde jorden fra en naturkatastrofe eller banke en ond mand før han klipper finishsnoren over. Det hele er faktisk så banalt, at du bare skal komme først afsted og først i mål, hvilket da ikke skulle være så svært hvis man bare har en lille smule joystickerfaring. Nu skal man som bekendt aldrig sige aldrig, og det er faktisk ikke det nemmeste i verden at køre denne bil, som pudsigt nok ikke er en



Ferrari eller noget i den stil, men derimod den sjoveste lille ladvogn.

Selve feelingen (kontrollen) over bilen kan måske nok i starten være lidt forvirrende, men efter nogle minutters spil, lærer man faktisk hurtigt at beherske den lille maskine. Ikke bare skal man holde sig inde på banen, men også fjender skal man helst undgå, hvis man kan.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 55% |
| Lyd | 60% |
| Gameplay | 70% |
| Overall | 65% |

GP'S DOM

Som ovenfor nævnt er selve spilideen altså ikke den mest avancerede man har set til dato, men kan man lide små sjove spil, hvor man virkelig har en chance for at gøre sig bedre og bedre, kan man ikke gå helt galt i byen med R.C. Pro Am. Et minuspoint kunne så måske være, at der ikke er meget variation i at køre rundt i små lastbiler hele tiden. Lyd og grafik er så som så, dvs. acceptabelt, dog uden at være forsidemateriale.

TIPS

På de følgende sider viser vi mega-gode tips, tricks og snyderier til dine favoritprogrammer. Massevis af læsere sender os deres bedste snydetips (sig mig, laver I ikke andet???) - og det siger vi jer alle tak for.

Husk, hvis DU har en god snyderutine - eller har løst et spil - sidder der ca. 10.000 andre, der meget gerne vil lære af dine erfaringer. Så skriv ind, og lad os alle deltage i festen.

NEN - og det er vigtigt - vi gider "alså" ikke have tips og tricks om dette eller hint pirat-crackede

program. Det er simpelt hen bare for let, når andre allerede har foretaget arbejdet med at lave uendelige liv eller tonsvis af krudt og kugler.

Bare for at være lidt anderledes (nu har vi jo fået en konkurrent), indleder vi med en anmeldelse af en af de allerseneste nyheder - direkte, ureleased action fra Ye Olde World Outside: "Hawkeye" eller på dansk "Høgens Øje".

HEY,HEY,HEY - BE CAREFULL OUT THERE...

HØGENS ØJE

Thalamus Hawkeye

Thalamus er nok et navn der der lyder velkendt i de flestes ører, men på Amiga'en har de nu aldrig rigtig haft succes. Til trods for deres 64-hits lader det stadigvæk ikke til at der sker noget, men hvad så med denne nyeste udgivelse ?

Det første man lægger mærke til når Hawkeye startes, er den tilsyneladende flotte overflade. Nydeligt opstartsbillede, pæn introduktion og iørefaldende musik. På dette stadie er der måske nogle der allerede vil begynde at finde pengepungen frem, men tøv en kende. Når spillet startes fortsætter den pæne stemning, selvom grafikstandarden synker lidt. Når man bevæger joysticket løber ens rimeligt animerede mand også hen af en 2-lags scrollende bane. Nu kommer der så fjender

ind i billedet, som absolut ikke ser ud til at høre til i dette spil. Jeg ved ikke hvorfor Thalamus kun har fundet det nødvendigt med 4-5 forskellige små og grimme fjender på hver level, men kedeligt er det ihvertfald. Kedeligt er lige præcis nøgleordet i dette spil, for ikke engang når man skyder med et af sine 4 våben, sker der noget særligt. Små og utydelige skud, der ikke afføder flotte eksplosioner blandt fjendens rækker, som endda skal have adskillige skud på første bane. Selve baggrundsgrafikken er også som ovenfor nævnt dalet ned på et meget uinspirerende niveau, hvilket sammen med figurerne gør at skærmen bliver utrolig kedelig.

Spænding ?

Nu er det heldigvis sådan at et spil som Hawkeye stadig på dette stadie vil kunne reddes hjem af et godt gameplay, men nej ... På selve spillearealet skal der findes en række firkantede klodser, som giver dig adgang til næste level. I toppen af skærmen er der i hver side et billede af en falk, og når du samler en klods



op blinker den ene så med øjnene, for at indikere i hvilken retning den næste klods ligger. Også klodserne er udført med nogle deprimerende farver, og hvis man ikke bliver træt af det hele efter de første 10 klodser, så bliver man det efter de 10 næste. Endnu en kæmpfejl i gameplay'et er nemlig at der absolut ingen variation er i spillet.

Too bad

Efter at have spillet lidt på Hawkeye kommer man meget hurtigt til den konklusion, at grafikken og specielt farvevalget gør spillet utroligt uinteressant. Gameplay er der som sagt

heller ikke noget af, og spillet kan ikke engang reddes hjem som et arkadespil. Alt i alt må man konkludere at Hawkeye er en simpel dødsejler. Om spillet har været en succes på 64'eren eller andre maskiner kan Amiga-ejere ikke tage sig af. På 16-bits fronten kræver vi nemlig lidt mere end middelmådige muskelbundter med mærkelige missioner.

Kenneth Bernholm

| | |
|-----------|-----|
| Grafik: | 40% |
| Lyd: | 60% |
| Gameplay: | 20% |
| Overall: | 35% |

POKE CORNER!

Med disse pokes kan du snyde din vej ind i dine spil. Tipsene er til Commodore 64, men de kræver en reset. Desværre har 64'eren ingen reset-knap fra naturens hånd. Der findes masser af moduler i handelen, som har reset-knap indbygget, men hvis du ikke gider bruge penge på et modul, findes der også en anden metode, som imidlertid ikke er helt ufarlig:

Hvis du tager et lille stykke ledning eller bøjer en almindelig metalclips, kan du resette 64'eren via ekspansions-porten. Hvis du vender computeren om, er det porten længst til højre, vi interesserer os for (den ved siden af kassette-stikket). Inde i porten er der nogle linjer. Når vi starter FRA VENSTRE (stadig med computerens bagside mod dig) er det den første og den tredje linje, der skal forbindes for at opnå en reset.

Hvis du ved et uheld kommer til at berøre andre linjer med din clips, kan du forårsage de frygteligste ulykker (såsom kortslutning af strømforsyningen og en nedsmeltet processor!), så det gælder om ikke at ryste på hånden! Hvis du bruger denne metode, sker det altså helt på eget ansvar.

Når spillet er resettet, taster du dine pokes ind og skriver SYS-koden, som starter det hele igen - med ændringerne!

CHUBBY CRISTLE

POKE 3613,173
SYS 2994

SAVAGE

POKE 32364,173
eller
POKE 24303,173
POKE 24352,173
POKE 24439,173
POKE 24177,173
SYS 20480

PACMANIA

POKE 28520,165
SYS 14336

VINDICATOR

POKE 35921,44
SYS 34480

FIREFLY

POKE 33175,234
POKE 33176,234
POKE 33177,234
SYS 4096

R-TYPE

10FOR I=384 TO 412:READ
A:POKE I,A:NEXT
20SYS 384
30DATA
32,86,245,169,144,141,110,8,169
40DATA
1,141,111,8,76,14,8,169,173,141,157,50
50DATA
169,96,141,156,49,76,18,8
HVIS DU IKKE VIL HAVE
KOLLISIONSCHECK SKAL
DU ÆNDRE LINJE 50 TIL:
50 DATA
169,173,141,156,49,76,1,18,8

MEGA APOCALYPSE

POKE 32417,173
POKE 32509,173
SYS2262

POPULOUS

Vil du gerne kunne blæse og have mel i munden samtidig? - Så hør her... Opbyg tilstrækkelig med "MANNA", sådan at du kan krone dig en Knight. Følg ham herefter rundt på hans togt i fjendens land, og byg så her store bjerge overalt, hvor han kommer frem (Han maltrakter befolkningen, mens du ødelægger byerne - det må være det man med et finere ord kalder arbejdsfordeling). På denne vis forhindres befolkningen i at slå sig ned og udvikle sig for et stykke tid.

FLYING SHARK

Selv om øvelse gør mester, må dette spil nok anses for at være et af de spil, hvor det er fuldstændige umulige at klare sig igennem med sine 3 sparsomme liv. - Men bare rolig, GP gør hermed noget ved problemet, og giver "HAJEN NI LIV".

- Dette gøres på følgende måde - Lav først så stor en score, at du får den ærefulde opgave at skrive dig ind på highscore listen. Her skriver du så en af de fem nævnte koder ind, og ved indtastningen af det sidste bogstav, holdes '5' nede på tastaturet samtidig.

| | AMIGA | ST |
|----------------------|-------|-----|
| - Smil og vær glad : | RLH | - |
| - Super skud : | JGL | JH |
| - Evige liv : | KDJ | KDJ |
| - Usårlig : | RAB | HSC |
| - Sort skærm : | HSC | - |

INT. KARATE PLUS, Amiga

Vidste du, at der fandtes flere søde små koder til dette spil? Nej vel - Men det gør der rent faktisk! Medens du hårdnakket forsøger at tilkæmpe dig det sorte bælte, skulle du prøve at skrive nogle af disse koder:

FREZ PAC FISH BIRD PERI CONT ANBK EDHK
GLZP SHAH STEW TOTO ANGL FOOK GPZP SIMR
SUNL JUMP FUCK

Og hvis du skriver GP#4 går de alle tre hen og køber GP!!! - OK! I'm just kidding!

Lad os lave lidt mere sjov med de gæve gutter. Giv dem først en mulighed for at ramme dig, Tryk så på space og derefter på fire, og du er nu i stand til at give dem en endefuld de sent vil glemme.

SWORD OF SODAN

Og her er endelig noget guf til alle de af vore abonnenter, som har købt dette forrygende arcade-spil til deres Amiga. Her er nemmelig tale om ægte delikat krigsstuff guf - EVIGE LIV - Jo jo, nu åbner muligheden sig langt om længe for at se den ret så spændende slutsekvens! Gør Sodan:

- Skriv "SNYD" eller "RAD" på highscorelisten, eller
- Sørg for at dø på første skærm og vælg herefter den anden person.

Nu skulle der gerne stå et udråbstegn (!) oppe ved LIFE. Vi må dog påpege, at der er enkelte versioner, hvor disse tip ikke virker.

ROBOCOP

Efter utallige opfordringer fra ivrige 64-ejere på et trick, der kan bringe Murphy uskadt igennem den voldshærgede slagmark, har vi endelig fået støvet af og fundet dette lille tip frem. Tippet består i, at du på 1. level venter, indtil highscore begynder at blinke og så skriver du "SUEDEHEAD" (uden gåseøjne!).

Den næste level vil nu loade ind uden videre, og her skrives på samme måde som før "DISAPPOINTED" og du er nu fremme ved den sidste level uden de helt store blodsudgydelser!

CYBERNOID II

Til dette sjove spil fra Hewson, har vi her en lille listning, der giver dig evige liv på 64 versionen. Men ikke nok med det. Du kan endvidere selv bestemme, hvilke bane du ønsker at påbegynde din total-udryddelse af de onde magter, ved at ændre X i linie 1 med 0-3 svarende til de forskellige levels - Smart ik?

1 FOR A=272 TO 316: READ B: POKE A,B: NEXT: POKE 310,X: SYS 272

2 DATA 32,86,245,169,30,141,187,4,169,1,141,188,4,96,169,76

3 DATA 141,24,2,169,48,141,25,2,169,1,141,26,2,76,0,2

4 DATA 169,165,141,237,78,169,0,141,227,7,108,252,255

RAMBO III

Da vi engang i tidernes morgen bragte et kort til ovennævnte spil, vil det nok også være på sin plads at bringe en lille listning til 64eren, så man har den optimale chance for at komme igennem. Listningen giver dig uendelig energi på level 1 og 2. og gør dig usynlig på level 3. - Go for it Sly!

1 FOR A = 325 TO 414: READ B: C=C plus: POKE A,B: NEXT
2 IF C = 9312 THEN POKE 157,128: SYS 325

3 PRINT "DATA FEJL"

4 DATA 32,86,245,169,32,141,84,3,169,91,141,85,3

5 DATA 169,1,141,86,3,96,72,77,80,72,169,107,141

6 DATA 89,1,169,1,141,90,1,104,173,32,208,96,169

7 DATA 128,141,135,15,169,1,141,136,15,32,143,1,169

8 DATA 76,141,156,1,76,0,4,173,183,149,201,81,240

9 DATA 8,169,173,141,91,31,76,75,16,169,96,141,234

10 DATA 149,141,182,149,169,173,141,76,49,96,75,16

Skriv så "RUN" og load derefter spillet ind....

LEADERBOARD GOLF

Et tip til dem fra Gammel Holte, der spiller golf! ERIK THOMSEN fra BRABRAND, skriver at han er en glad Amiga ejer (Hvem er ikke det, når man har en Amiga?), og at han derfor har sendt os følgende tip:

Når du skal skyde dit andet skud, skal du altid korrigerer retningen 3 pixels til højre. Gør du det, er du altid sikker på, kuglen flyver i den helt rigtige retning. Nu det kun afstanden som skal afpasses.

Ultima V

Et spil af den størrelse kan nemt blive uoverskueligt at spille, så derfor har vi i dette nummer - takket være Rene Clausen i Padborg - bragt nogle særdeles effektive tips.

Kodeordene til hulerne

| | |
|------|---------------|
| HULE | WORD OF POWER |
|------|---------------|

| | |
|----------|--------|
| Covetous | Avidus |
|----------|--------|

| | |
|--------|--------|
| Deceit | Fallax |
|--------|--------|

| | |
|---------|-------|
| Despise | Vilis |
|---------|-------|

| | |
|---------|--------|
| Destard | Inopia |
|---------|--------|

| | |
|-------|-------|
| Wrong | Malum |
|-------|-------|

| | |
|----------|---------|
| Hythloth | Ignavus |
|----------|---------|

| | |
|-------|--------|
| Shame | Infama |
|-------|--------|

| | |
|------|-----------|
| Doom | Veramocor |
|------|-----------|

De forskellige mantraer er:

| | |
|---------|--------|
| KLOSTER | MANTRA |
|---------|--------|

| | |
|----------|-----|
| Humility | Lum |
|----------|-----|

| | |
|--------------|----|
| Spirituality | Om |
|--------------|----|

| | |
|-------|------|
| Honor | Summ |
|-------|------|

| | |
|-----------|-----|
| Sacrifice | Cah |
|-----------|-----|

| | |
|---------|-----|
| Justice | Beh |
|---------|-----|

| | |
|--------|----|
| Valour | Ra |
|--------|----|

| | |
|------------|----|
| Compassion | Mu |
|------------|----|

| | |
|---------|-----|
| Honesty | Ahm |
|---------|-----|

Navnene på de tre shadowlords er:

| | | | |
|----------|-------|---------|-------|
| ONDSKAB: | NAVN: | FLAMME: | STED: |
|----------|-------|---------|-------|

| | | | |
|-----------|-----------|---------|---------------|
| Cowardice | Nosfentor | Courage | Serpents Hold |
|-----------|-----------|---------|---------------|

| | | | |
|-----------|----------|-------|--------------|
| Falsehood | Faulinei | Truth | The Lycaenum |
|-----------|----------|-------|--------------|

| | | | |
|--------|----------|------|--------------|
| Hatred | Astaroth | Love | Empath Abbey |
|--------|----------|------|--------------|

Og så lidt tips ...

- Med skull-key kan man åbne magisk lukkede døre. Man kan købe dem af Kristi i Serpent's Hole, og de kan findes i en træstub i Minoc.

- Hvis man vil undgå at løbe tør for mad, kan man bare gå ind i en by hvor der er mange marker og tage alle afgrøderne. Når man har gjort det, går man ud af byen. Derefter går man endnu en gang ind i byen, og vupti! så er der igen masser af afgrøder på markerne.

Her er en trylleformular, der ikke står i manualen:

First Circle: An Klem: Moss, Garlic Effekt: Får små ting til at forsvinde.

Second Circle: In Xen Bet: Ash, Nightshade, Mandraken, Silk.

Effekt: En fjende forvandles til en rotte.

Der kommer flere tips til Ultima V i næste nummer!

Arkanoid II: The Revenge of Doh

Hvis du indtaster ordene "Robocop" og "Peter" mens du spiller, starter du i den level du sluttede i sidst.

BATMAN - part 2..

"Jamen BATMAN kortet bragte i jo i forrige nummer - dette må være en Joke" - Kan jeg høre jer alle sammen sige, men fortvivl ikke, for rent faktisk er dette kort til THE JOKER - spil nr. 2 i BATMAN serien. BATMAN mod Jokeren er indsendt af Megalight, et par gutter fra Hinnerup, som syntes det var for dårligt, at vi i GP.1 lovede at bringe løsningen til BATMAN i næste nummer. Derfor har de så selv lavet denne fantastiske løsning samt kort til BATMAN mod Jokeren. Frisk gjort, og vi kvitterer selvfølgelig med en bunke nye spil som tak!

NB! - da vi af mystiske årsager har mistet jeres adresse og vi ej kender jeres computermærke - beder vi jer derfor om at kontakte os igen!

Part I. (Gotham City Park 4%)

Find først: Boomerang, el-pære og brækjern. Aktiver el-pæren i det mørke rum, og bræk så herefter hængelåsen op med brækjernet.

I næste rum samles lommelygten op, og turen videre til part II. foregår via stigen.

Part II. (The Sewers 29%)

Aktiver lommelygten, og hent så gasmasken og maden. I rummet med teksten: "Its getting smelly" benyttes gasmasken. Bomberne demonteres med skævbideren. Gå ud gennem den lave dør i spøgelseshuset, og du kommer videre til part III.

Part III. (The Funfair 54%)

Find spillehallen og smid pengene i den enarmede tyveknægt - tag gevinsten (ammunition til pistolen). Gå derpå ud på græsset igen, og gå mod højre, i retning mod skydeteltet. I skydeteltet skydes alle ænderne, det kan godt være nødvendigt at hente ammunition ad flere gange, for så tilsidst at vinde et par Bernholmgoggles (solbriller). Find herefter kæmpemunden, der er en skjult dør til part IV.

Part IV. (The Funhouse 90%)

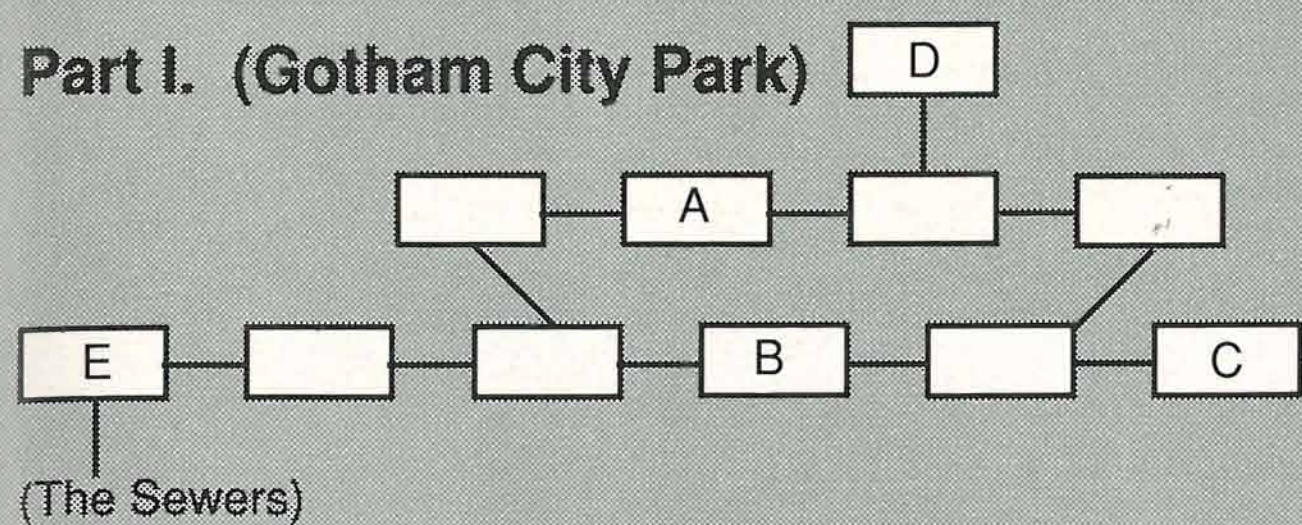
Her er helt hvidt, men det bliver mørkere og (utroligt nok) mere klart med solbrillerne på. Spis herefter kyllingen og kravl op af stigen. I næste rum er Jokeren så på spil. Der er i alt 5 Jokere, men pas på. Den sidste Joker (nummer fem) er speciel, men han kommer først senere. Husk mundharmonikaen (spil på denne) og dolken, hvilket Robin nok vil blive glad for at se. Elfenbenselefanten er en joke fra Bob! Bob!.. Hvem tror du! (HA! HA!).

Slå nu Jokeren nr. 5 ned, og giv ham håndjern på. Åben jokerdøren med det jokerkort, som Jokeren pudsigt nok havde på sig, og du er så videre til Part IV B. Her findes et rum med to udgange, men tag endelig ikke den udgang, der vender nedad - Den fører ned til The Sewers.

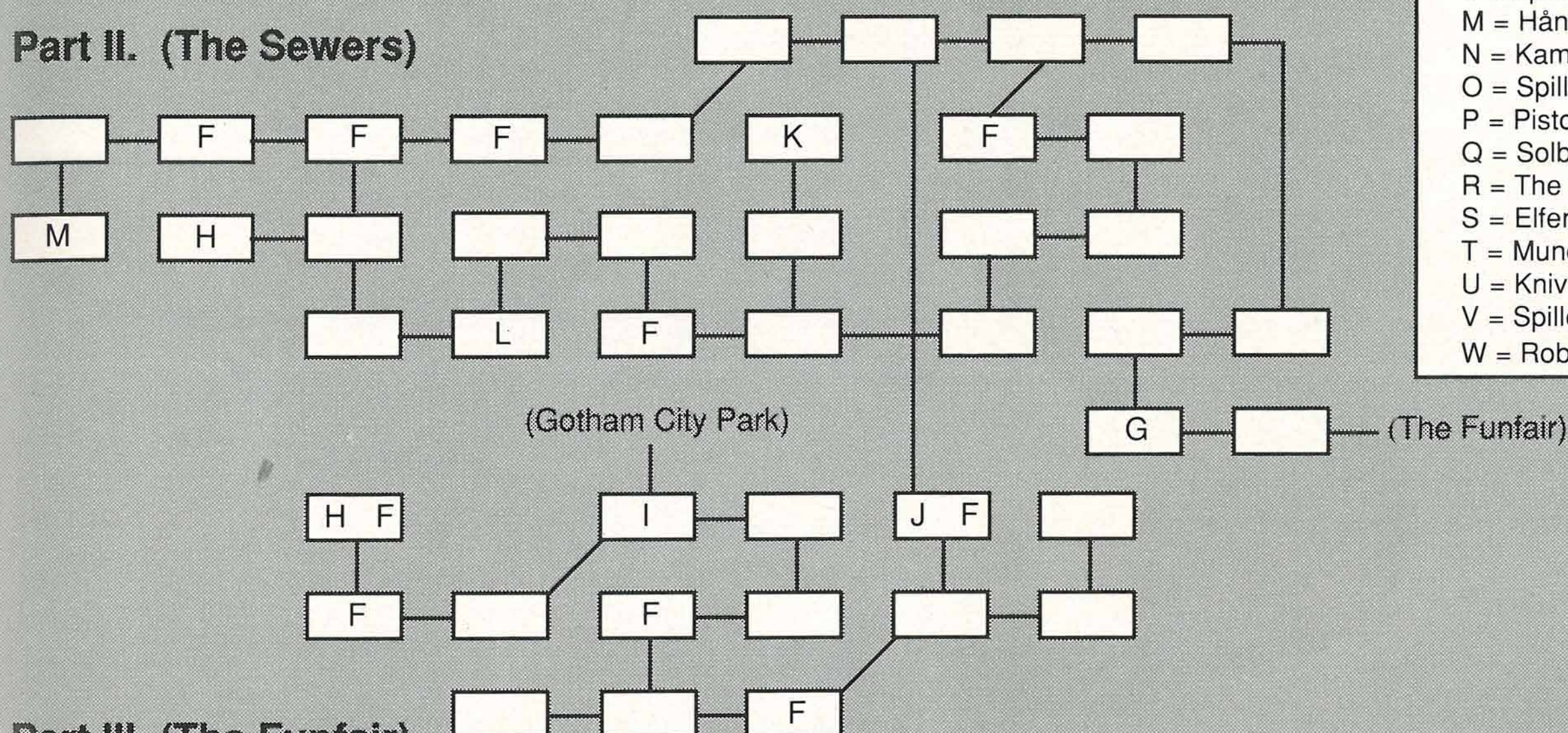
Part V. (The Roller Coaster 100%)

Endelig den sidste rutchetur og spillet er gennemført. Kravl op ad stigen, og en anden møgirriterende nar (Robin) er i sigte. Tilbage er blot at håbe, at du har husket dolken, for ellers må jeg inderligt erkende, at du denne gang rigtig har jeket i spinaten (HA! HA!).

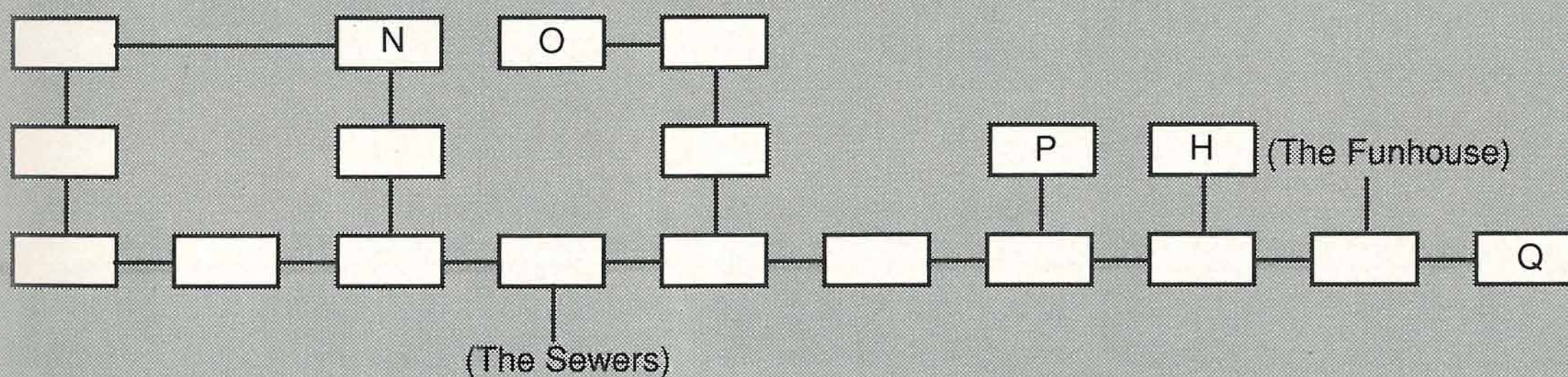
Part I. (Gotham City Park)



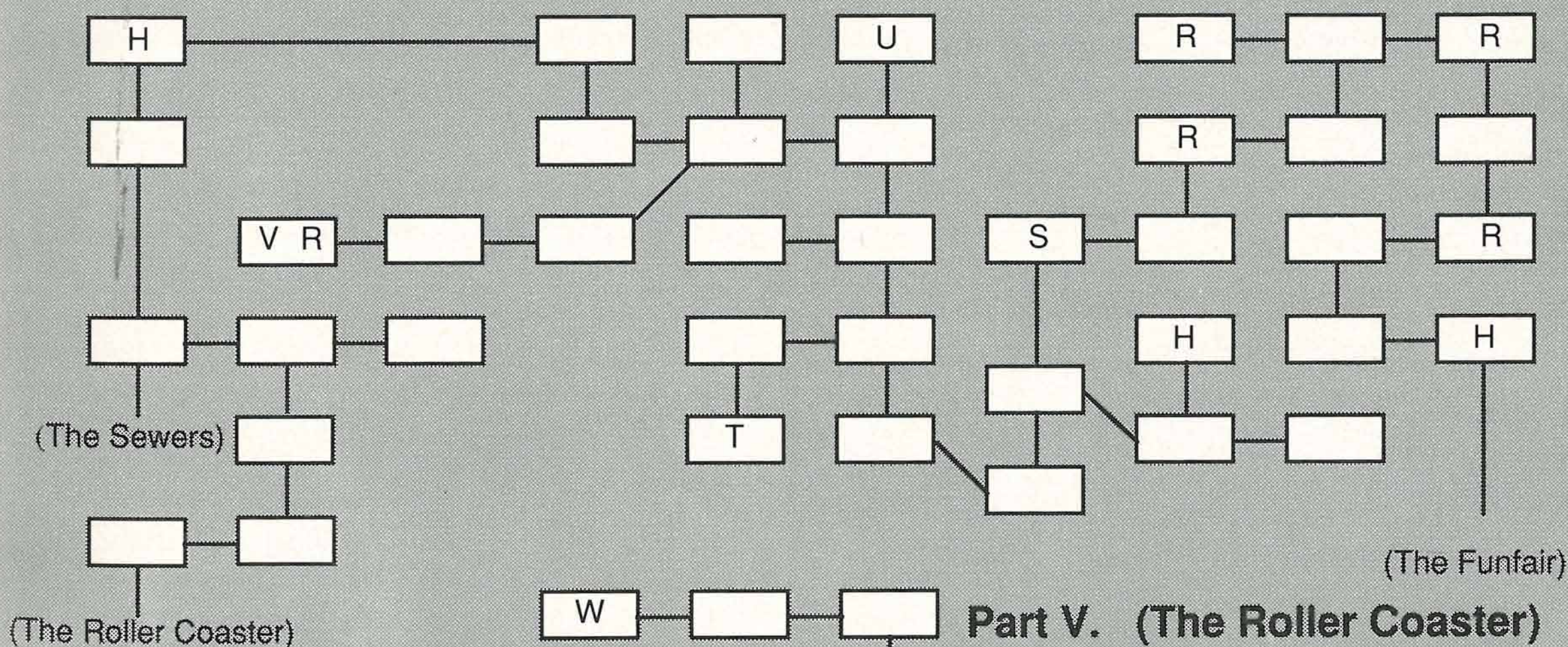
Part II. (The Sewers)



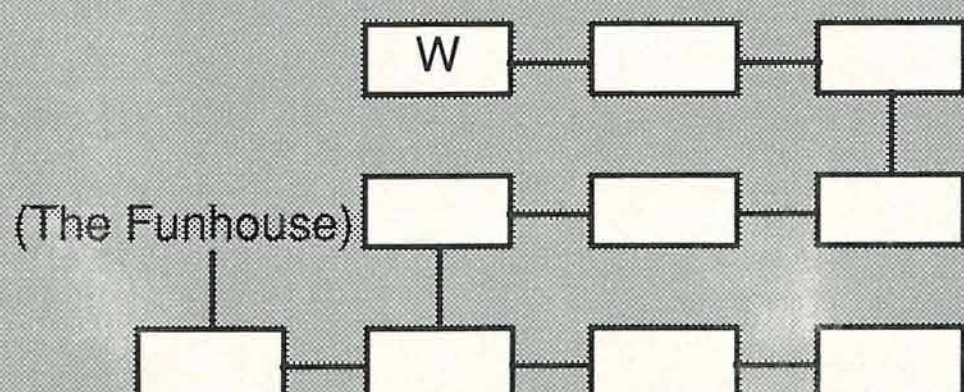
Part III. (The Funfair)



Part IV. (The Funhouse)



Part V. (The Roller Coaster)



- A = Start
- B = Brækjern
- C = Elpære
- D = Boomerang
- E = Lommelygte
- F = Bombe
- G = Skævbider
- H = Mad
- I = Gasmask
- J = Gebis
- K = BAT-Radio
- L = Spillemonst
- M = Håndjern
- N = Kamera
- O = Spillehal
- P = Pistol
- Q = Solbriller
- R = The Joker
- S = Elfenbenselefant
- T = Mundharmonika
- U = Kniv
- V = Spillekort
- W = Robin



Woody Allen på et keyboard - så flot grafik leverer ekstra høje VGA opløsninger!

PC'EN SOM EN SI

Når man hører ordet "PC" nævnt i forbindelse med spil, er der nok en del, som vil rynke på panden. For PC'ere er da kedelige og "tørre" kontor-maskiner, som intet har med underholdning at gøre. Ikke?

Jo, det var de i begyndelsen. PC'er var dyre og forbeholdt de få. Men i de seneste år er markedet næsten blevet oversvømmet af de såkaldte IBM kompatible PC'er, tit produceret i Japan eller Taiwan - nogle kalder dem "bambus-PC'ere". Men priser helt ned til ca. 5.000

kroner har gjort den Personlige Computer langt mere attraktiv. Og nu, hvor PC'erne er kommet "ud til folket", og efterhånden har fået virkelig pæn grafik, er de også værd at regne med, når det gælder spil.

RIMELIGT UDVALG

I starten var der selvsagt ikke mange spil til PC'erne - og da drejede det sig mest om amatørspil på VIC 20 niveau. PC'en skulle bruges til administrative opgaver og ikke til underholdning. Det sagde prisen tydeligt. Og CGA grafikken var i øvrigt heller ikke noget at råbe hurra for.

Men med tiden har grafikken udviklet sig - prøv bare at se skemaet over de forskellige opløsninger og antallet af farver.

Og da PC'erne blev billigere, fik også softwarefirmaerne øjnene op for dette nye marked, og nu leveres praktisk taget alle nye spil også i PC-versioner.

Udvalget er der altså ikke noget i vejen med - og prisen på omkring 350 kroner for et PC-spil er ikke urimelig sammenlignet med prisniveauet til andre maskiner.

VGA - VERY GOOD ADAPTOR?

Men hvilken grafik har man brug for, for at kunne spille på en PC? Det er nemlig sådan, at ikke alle spil kan bruge alle grafikopløsninger. De første spil var lavet til enten CGA eller monokrom, og var - hånden på hjertet - hvad grafikken angik ikke særligt spændende. Men alle nyere spil

er "forberedt" for enten EGA eller sågar VGA grafik - og så bliver PC'en flot at spille på. Se f.eks. bare billedet fra Larry II - ikke dårligt, vel?

For at få den bedste grafik, skal man altså have VGA eller EGA kort og monitor. Med monokrom grafik fås tit samme høje opløsning, men farverne må undværes. Bruger man mest sin PC til tekstbehandling, kan man godt nøjes med den sidste løsning, og så sparer man de fem-seks tusinde kroner, som VGA koster ekstra!

De dyreste og mest avancerede spil - f.eks. flysimulatorer - har et væld af forskellige grafikmuligheder, hvor der tages hensyn til forskellige opløsninger - de kan på den måde udnytte computerens grafik fuldt ud. Se f. eks.



Til denne scene i *Leisure Suit Larry II* er der virkelig flot musik med et AdLib lydkort....

ALLE COMPUTER!?

bare setup-skærmen fra *Flight Simulator*. Det er altså en god regel at se efter, hvilken grafik spillet understøtter, før du køber det!

Ud over IBM's standardiserede grafiktyper, er der efterhånden kommet en mængde VGA grafikkort, som kan klare alle opløsninger inklusiv nogle meget høje opløsninger, som f.eks. 640 gange 480 punkter i 256 farver. Spil, som kan bruge så flot grafik er ikke udbredte endnu, men adskillige tegneprogrammer understøtter den høje opløsning - billedet med Woody Allen er lavet i denne opløsning.

ER DET FARVEN DER HAR EN ANDEN LYD?

Hvaffor en lyd? PC-lyd er ofte

begrænset til enkelte blip en gang imellem, og skal der spilles en melodi, lyder det som et billigt elektronisk ur. Een lyd ad gangen, punktum. Er man interesseret i god lyd til PC'eren, og vil man gi' noget for det, er der dog håb. Et par firmaer leverer nemlig lydkort, som man kan sætte i maskinen, og flere spil kan også udnytte denne mulighed.

Det canadiske firma AdLib har gennem amerikanske computerblade markedsført firmaets Personal Computer Music System, som er et lydkort med tilhørende programmel, der giver mulighed for selv at skrive melodier - med 11 lyde ad gangen! De nyeste eventyrspil fra Sierra On-Line har mulighed for at bruge kortet, så til spil som *Leisure Suit Larry II*, *Space Quest II* og

lignende kan man med dette kort få langt bedre lyd, end man er vant til. Det må dog siges, at selv med sådan et kort kan lyden ikke slå Amigaen - den er altså suveræn på det område... Prisen for kortet er i USA godt 250 dollars.

Hvis du har andet musikudstyr derhjemme, kunne Rolands PC-musikkort måske have interesse. Det har tilsutning for MIDI - digitale musikinstrumenters interne "sprog". Med et Roland musikkort til ca. 1700 kr. kan du spille på keyboard, synthesizer, trommemaskine eller lignende via computeren. Og kortet fungerer ligesom AdLibs med ovennævnte spil. Som et kuriosum kan nævnes, at man i PUK studierne næsten udelukkende anvender PC som styringscomputer -

Amiga, Atari og hvad de ellers hedder er ganske enkelt ikke præcise nok, når det gælder timing. Det kommer sikkert som en overraskelse for de fleste. Endelig leverer PC'ens "far", IBM, et musikkort, der ligesom de to andre kan bruges med Sierra adventures. Der er altså nok af muligheder for lyd på PC'en, hvis det er det, man vil satse på!

THE JOY OF STICKS

En ting, som også har betydning for, hvordan det er at spille på en PC, er styringen. Nogle maskiner leveres med en "game port", så man direkte kan tilsutte joystick, men ellers må man ud og købe et kort til dette formål. Samt købe et specielt PC joystick. Joystick'et er godt til flysimulationer, men

i mange tilfælde vil en mus nok være at foretrække - den er alligevel tit nødvendig i forbindelse med tegneprogrammer, og de fleste spil har mulighed for kontrol med mus.

Desuden kan musen sættes i en eksisterende kommunikationsport på computeren, så der ikke er behov for yderligere investering. De såkaldte "trackballs", der virker som en slags omvendt mus, er også en mulighed. I den sidste ende er valget af styring dog et spørgsmål om smag og behag - og om hvilke spiltyper man foretrækker.

HVAD KOMMER VI FREM TIL?

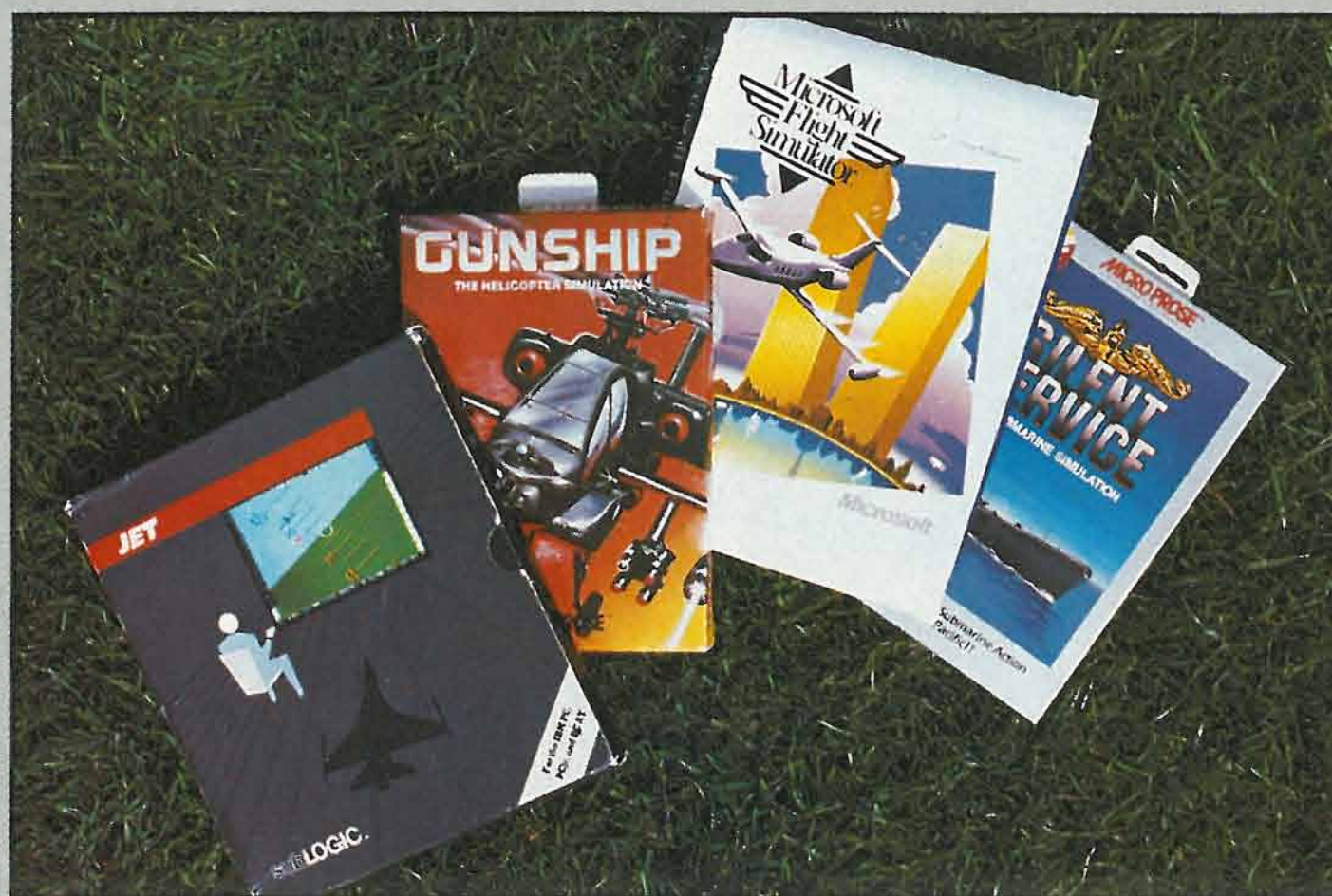
Ja, man kan altså sagtens spille på en PC'er. Jo flere penge, man investerer i udstyr, jo flottere bliver grafikken og eventuelt lyden. Man skal ikke købe en PC'er til kun at spille på - der kan man slippe væsentligt billigere med andre computere, men har man brug for et tekstbehandlingsanlæg, en kontormaskine og vil man have adgang til den enorme mængde programmer, der findes til PC'ere - så er der altså i høj grad også mulighed for spil.

Der findes pt. følgende grafikstandards til PC'er:

MEN HVAD ER EGENLIG EN PC?

I 1981 lancerede det store computerfirma IBM (International Business Machines) sin PC/G, hvor bogstaverne P og G stod for Personal Computer. Maskinen udmærkede sig specielt ved en såkaldt "åben arkitektur" som gjorde, at andre firmaer - uafhængig af IBM - kunne fremstille og forhandle hardware og programmer. Den supplerende hardware bestod i begyndelsen mest af printkort, som kunne sættes i PC'ens ledige porte (slots). Således kunne man altså udvide computeren med bedre grafik, flere udgange til printer osv.

Efterhånden dukkede også en del gode programmer til computeren op. Problemet var bare,



Nogle af de flotteste og mest solgte PC-spil...

at PC'erne var dyre. Så dyre, at de ikke var tilgængelige for enhver, og var mest udbredte

hos IBM's faste kunder såsom banker og større virksomheder. Menigmand erhvervede i stedet

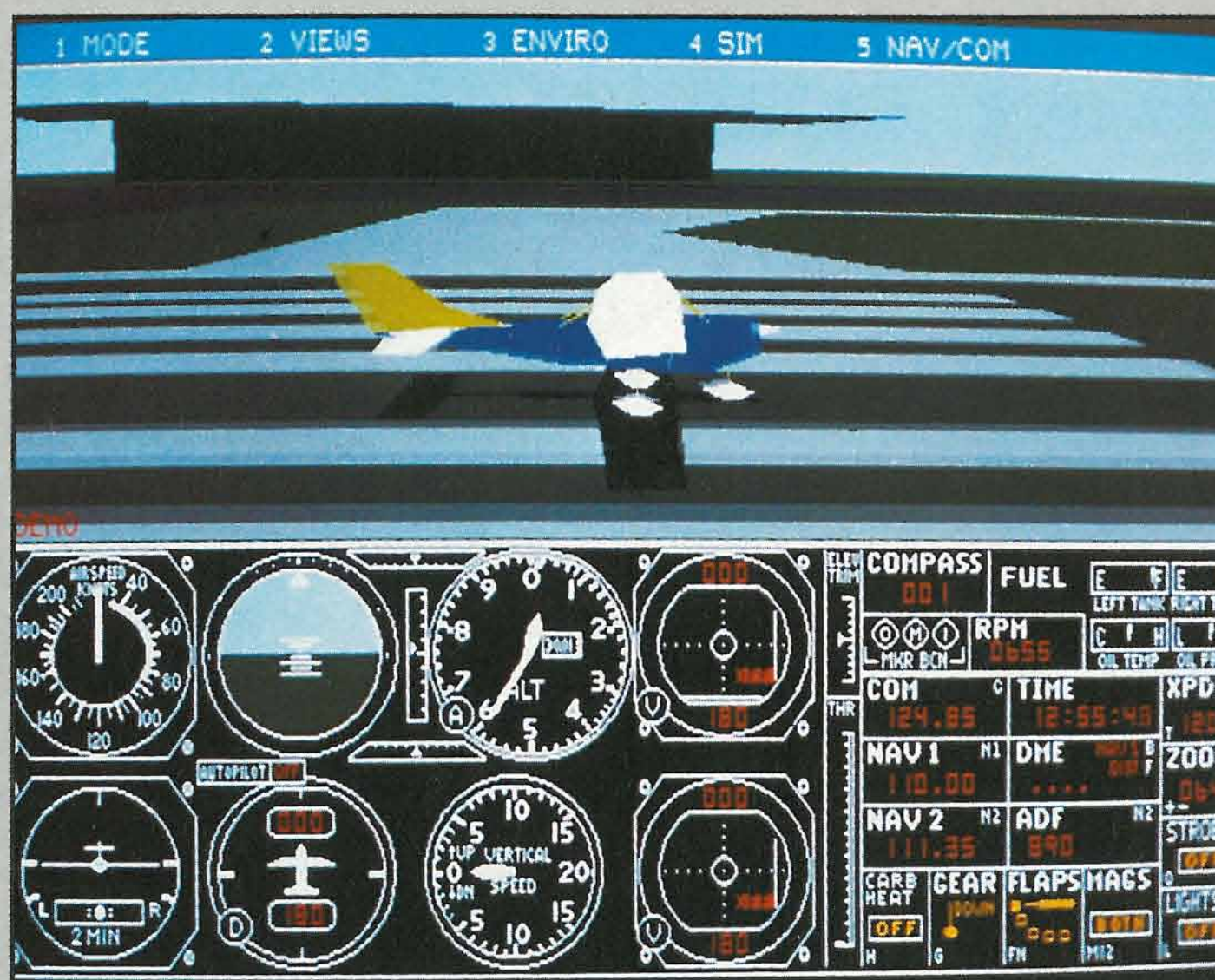
computere som Commodore 64, VIC 20 og Amstrad. Den Personlige Computer var altså ikke helt "personlig" endnu - det forhindrede prisen.

Kun ca. 2 år efter lanceringen kom de første kopier af IBM's PC på markedet. Maskinens konstruktion gjorde jo, at den var forholdsvis nem at efterligne. Det lykkedes, uden at bryde IBM's patenter, at producere PC-kompatible computere - det vil sige, at de kunne køre alle de samme programmer som originalen. Disse maskiner blev solgt til en pris et godt stykke under IBM's egen, og en hård konkurrence har efterhånden fået de billigste af dem så langt ned som godt 5000 kr, i modsætning til IBM's

| Standard | Max. opløsning | Farver | Palette |
|----------|----------------|--------|---------|
| CGA | 320*200 | 4 | 8 |
| | 640*200 | 2 | 2 |
| Hercules | 720*348 | 2 | 2 |
| | EGA | 16 | 64 |
| MCGA | 640*350 | 2 | 262144 |
| | 640*480 | 256 | 262144 |
| VGA | 320*200 | 16 | 262144 |
| | 640*480 | 256 | 262144 |
| | 320*200 | | |

I stedet for at skrive grafikstandardens navn helt ud, bruger man normalt bare ovenstående forkortelser. Men her er "oversættelsen":

CGA = Color Graphics Adapter, EGA = Enhanced Graphics Adapter
MCGA = Multi Color Graphics Adapter, VGA = Video Graphics Array



Flight Simulator 3.0 når man har valgt VGA 640*480: Man føler virkelig, man flyver!

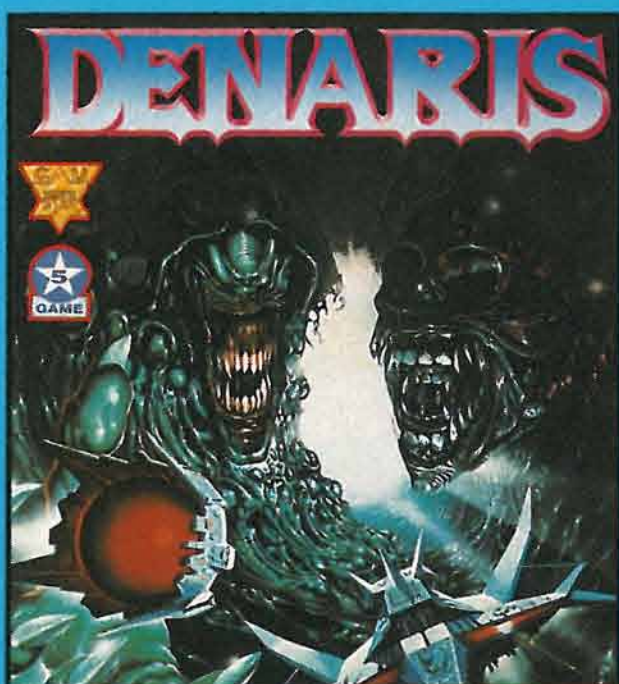
egne, som er væsentligt dyrere. Efter PC/G kom der flere forbedrede PC modeller fra IBM, som f.eks. PC/XT, PC/AT, og sidst PS/2, som fik bedre og i særdeleshed hurtigere processorer.

Udviklingen blev nøje observeret af de firmaer, som producerede kompatible maskiner, og de fulgte hurtigt efter med lige så gode (eller bedre!) computere. Med det nye marked kom der masser af gode (og billige) bruger-programmer - idag er PC'en for alvor blevet personlig!

Christian Bason

DENARIS

Dette er fortsættelsen til "Menace" - det klassiske rumspil til Amigaen. Med DENARIS i drevet får du endnu mere rå action. Et orgie i grafik, lyd og action! Amiga Interface skrev: "Det bedste shoot'em up nogensinde!"



Pris - Kr. 349.-

Abonnements pris - Kr. 299.-

RUMMELIGE DISKETTEBOKSE

Boksene er antistatiske, og beskytter effektivt dine disketter mod snavs og støv. Leveres i to udgaver: 5 1/4"-boksen passer til Commodore 64 og PC-disketter, og rummer 100 disketter. 3 1/2"-boksen passer til Amiga-disketter. Begge udgaver er forsynet med skilleblade, som sikrer den bedst mulige over-skuelighed. Boksene har praktisk vippelåg og lås, så du kan holde pilfingre på afstand.



(5 1/4") Pris - Kr. 79.-

Abonnements-tilbud - Kr. 64.-

(3 1/2") Pris - Kr. 115.-

Abonnements-tilbud - Kr. 90.-

SMARTE DISK-LABELS

Giver dine disketter et mere ensartet og professionelt "look". Leveres til Amiga, Commodore 64 og PC i ruller af 100 stk.

Pris - Kr. 100.-

Abonnements-tilbud - Kr. 50.-

PRAKTISK PLONKERBOKS

Et simpelt, men genialt redskab for den moderne computer-bruger. Fastgør plonkerboksen til din monitor el. lign., og brug den som holder til dine disketter, så de ikke ligger og flyder over hele bordet. Passer til alle diskette-typer.

Pris - Kr. 49.-

Abonnements-tilbud - Kr. 39.-

GOLD RUSH

Som du kunne se på anmeldelsen inde i bladet, er Goldrush et eventyr som bør stå i enhver samling. Vi har fået fat i et parti billigt, og vi sælger dem derfor for kun:

AMIGA: Vejl. udsalgspris: 395,00 kr.

Abonnent pris: 345,00 kr.

IBM PC: Vejl. udsalgspris: 495,00 kr.

Abonnent pris: 445,00 kr.

ATARI ST: Vejl. udsalgspris: 395,00 kr.

Abonnent pris: 345,00 kr.

MARKED

LAST NINJA 2

Spillet, som en samstemmende computerpresse kårede som et af de bedste til 64'eren nogensinde.

Grafikken er utrolig flot og musikken siger simpelthen spar 2 til alt, hvad du endnu har oplevet.



C64 bånd:

Pris - Kr. 229.-

Abonnements-tilbud - Kr. 179.-

C64 diskette:

Pris - Kr. 269.-

Abonnements-tilbud - Kr. 219.-

SPEED KING

Vejenes herre og tidligere styrepind i Tusindårsfalken. Speciel favorabel pris til medlemmer med skyde-feber! Denne joystick hører til i Rolls-Royce klassen...



Pris - Kr. 219.-

Abonnements-tilbud - Kr. 189.-

BATMAN

Da dette Amiga-hit blev anmeldt i GP nr. 2 var det samlede testhold imponeret. Et citat: "Grafikken i Amiga-versionen er meget velanimeret med stor sans for detaljer, og Batman ligner sig selv på en prik... Et godt, gedigent arcade adventure... Det er lykkedes for programmørerne at overføre stemningen fra filmen."

Pris - Kr 449.-

Abonnements pris - Kr 399.-



I GP's supermarked giver vi dig hver måned adgang til alt det software og tilbehør, som ingen computer-ejer bør være foruden. Og hvis du er abonnent (eller beslutter dig for at blive det) får du tingene til priser, som du ikke finder mage til noget andet sted. Læg mærke til, at det er computer-freaks som dig selv, der har udvalgt varerne - ikke en tilfældig forretningsmand med dollar-tegn i øjnene. Det er DIN garanti for, at alt er af den bedste kvalitet.



På Ikon Adventure igen

DEJA VU II: LOST IN LAS VEGAS

MINDSCAPE

Jeg mindes kun et enkelt eventyr, hvori jeg er vågnet op med tømmermænd, nemlig Hitchhiker's Guide to the Galaxy - en af Infocoms gamle klassikere. Men Deja Vu II: Lost in Las Vegas bliver så nummer to.

Du spiller rollen som privat-detectiven Ace Harding og du vågner som sagt op med tømmermænd på et billigt hotelværelse i Las Vegas. Du blev "hentet" af Tony Malones gorillaer, og taget i betragtning, at Tony Malone er en hårdkogt gangster-leader, der anser mord for at være helt i orden, er vor dynamiske helt egentlig ikke ret godt stillet.

Tony Malone tror, at du har hugget nogle penge fra ham, og derfor får du en uge til at fremstampe 112.000\$, og så er vi klar! Jeg vil først fortælle lidt om styremetoden, blot i tilfælde af du aldrig har prøvet ikon-adventures før.

Hele spillet styres via nogle ikoner med påskrifterne "Examine", "Open", "Close", "Speak", "Operate", "Go", "Hit" og endelig "Consume".

Disse ikoner skal benyttes sam-

men med de ting, du ser på lokationsbilledet. Hvis du eksempelvis vil undersøge en jakke, trykker du på "Examine" og derefter på jakken. Så vil der komme en beskrivelse af jakken frem nederst på skærmen, hvor tekstvinduet er placeret. Du kan manipulere med praktisk talt alle genstande på billederne.

Det er ikke alle tingene du kan flytte rundt med eller tage ind i dit inventory-vindue, men næsten alt kan undersøges.

Anyway, tilbage til handlingen. Tony Malone stoler ikke på dig, så han har sendt sin personlige gorilla, Stogie Martin for at holde øje med dig.

Ham støder du på en gang imellem, hvor han fyrer nogle meget vittige kommentarer af. Hvis du f.eks. møder ham ude på kirkegården siger han, at han er til en kær vens begravelse.....nemlig din, hvorefter han skyder dig! Ha ha.

Som sædvanligt i den slags ikon-adventures er der en hel masse ting, der bare er ænder (læs: ubrugelige ting).

Efter at have spillet og gennemført alle de andre ikon-ad-



ventures kunne jeg dog ret hurtigt finde ud af, hvad der var brugeligt og ubrugeligt.

Det er meget nemt at sætte sig ind i handlingen, og der er i det hele taget en god "feel" over spillet, med en klart fremskridende handling og logiske, omend nogle gange svære, puzzles.

Teksten skal også tildeles en stor ære, for den er meget stemningsfuld og ligeledes meget humoristisk.

Alt i alt er spillet en sikker vinder. Deja Vu 1 blev mere eller mindre en klassiker og det er med stor glæde jeg kan udnævne Deja

Vu 2 til at være endnu bedre. Den første Deja Vu var et nummer for nem, og Shadowgate var til tider et nummer for svær. Deja Vu 2 er en kombination af de to sværhedsgrader, som gør spillet til noget ud over det sædvanlige. Kan absolut anbefales.

Saradon

Rejsen med Infocom

JOURNEY

INFOCOM

Hvis du, som jeg, er inkarneret adventure spiller, er der gode chancer for, at du har haft fornøjelse af Infocoms tekst-eventyr.

Der er også gode chancer for, at du tog nyheden om at Infocom ville putte grafik i deres adventures med sorg i sindet. Enhver, der har spillet et Infocom eventyr ved, at ingen billeder kan leve op til den høje standard, som den velskrevne tekst påkræver. Nu er de første Infocom grafikeventyr så småt ved at komme frem. Det første hedder "Journey", og Infocom kalder det selv et rollespil (RPG for de indviede).

Overraskelser engros

Der er altid små overraskelser i et Infocom spil. Det er der selvfølgelig også i Journey. Den første får, du når du åbner boksen og finder et flot farvelagt kort og en fløjlsprung med et krystal i. Den næste får du, når du prøver at starte spillet.

Disketten vil ikke boote! Det er fordi den er stopfyldt, simpelthen. Der er ikke plads til en byte mere, så enkelt-drev brugere må tilgive Infocom, at de ikke har designet et smart loadersystem; men programmering har jo aldrig været Infocom's stærke side. Det er eventyr til gengæld.

Lad mig blot berolige alle de tænderskærende eventyrfans, der sidder rundt omkring: Infocom har IKKE slækket på standarden.

Der er MINDST lige så meget tekst i Journey som i deres hidtil største text-only eventyr, og det er mindst lige så velskrevet som det altid har været. Det skyldes måske, at det er en kapacitet på området, der har stået fadder til Journey.

Forfatteren til spillet, Marc Blank, skrev det oprindelige eventyr "Zork", som fanatikere (jeg er en af dem) påstår aldrig er overgået, og som var det eventyr, der startede Infocom.

Tilbage til plottet.

I Journey spiller man en ung fløs, kaldet Tag, som sammen med en håndfuld rejsekammerater (en troldmand, en kriger, en læge samt dem, der måtte dukke op undervejs) skal rejse ud og redde landet fra den "onde". Spillet foregår i en verden der skylder ALT til J.R.R. Tolkien (forfatteren til eventyrklassikeren "Ringenes Herre"), og plottet ligner til forveksling det fra et halvt hundrede andre eventyr, bortset fra at Infocom kan tage et ufatteligt uoriginalt tema og lave et lige så ufatteligt originalt eventyr over det. Spillet starter i en lille flække, hvorfra den sidste ekspedition også udgik. Man finder ret hurtigt ud af, hvad der skete med dem, og det var ikke spor rart. Under spillet vil man blive konfronteret med diverse indbyggere i eventyrlandet. Der er alt fra nymfer, dværge, elfer, banditter og troldmænd til ubehagelige behårede orker.

I løbet af spillet, skal man finde 6 ædelsten, som er nødvendige til den endelige konfrontation med den onde selv. Selve teksten i spillet er skrevet i datid og ud fra Tag's synsvinkel. F.eks. kan der stå: "Efter grundige overvejelser valgte vi at tage Praxix's råd, og rejse videre af den venstre sti...", hvis man havde valgt at gå til venstre et sted. For at det ikke skal komme til at virke kunstigt og teksten skal kunne "flyde" naturligt, kan man ikke gå frem og tilbage mellem to steder ret mange gange, spillet tillader det simpelthen ikke.

Ikke et traditionelt eventyr

Dette bringer os hen til styresystemet. Som der skrevet står tidligere i artiklen, kalder Infocom Journey for et rollespil.

Det er da også sandt så langt, at der er flere personer i spillet, der alle styres af dig. Problemet er blot, at man ikke har ret megen kontrol over hver person. Til hver

person kan du vælge op til 3 handlinger på et givet sted i spillet. Typisk vil du dog kun have 4 - 5 muligheder ialt. Det gør, at man ikke i ret mange tilfælde vil være i tvivl om hvad man skal gøre, og hvis man er det, kan man prøve sig frem. Journey er altså med andre ord ikke et svært eventyr, selv om det indeholder mange deciderede eventyrproblemer, som vi er forvænt med fra Infocom. I Infocom eventyr er der som regel ikke megen hjælp at hente, hvis man sidder fast. Det er lavet om i Journey. Når man er nået til en af de mange slutninger eventyret kan få, kan man hente lidt hjælp i form af Tag's senere overvejelser. Man får altså ikke løsningen på et problem serveret på et sølvfad, men snarere et skub i den rigtige retning.

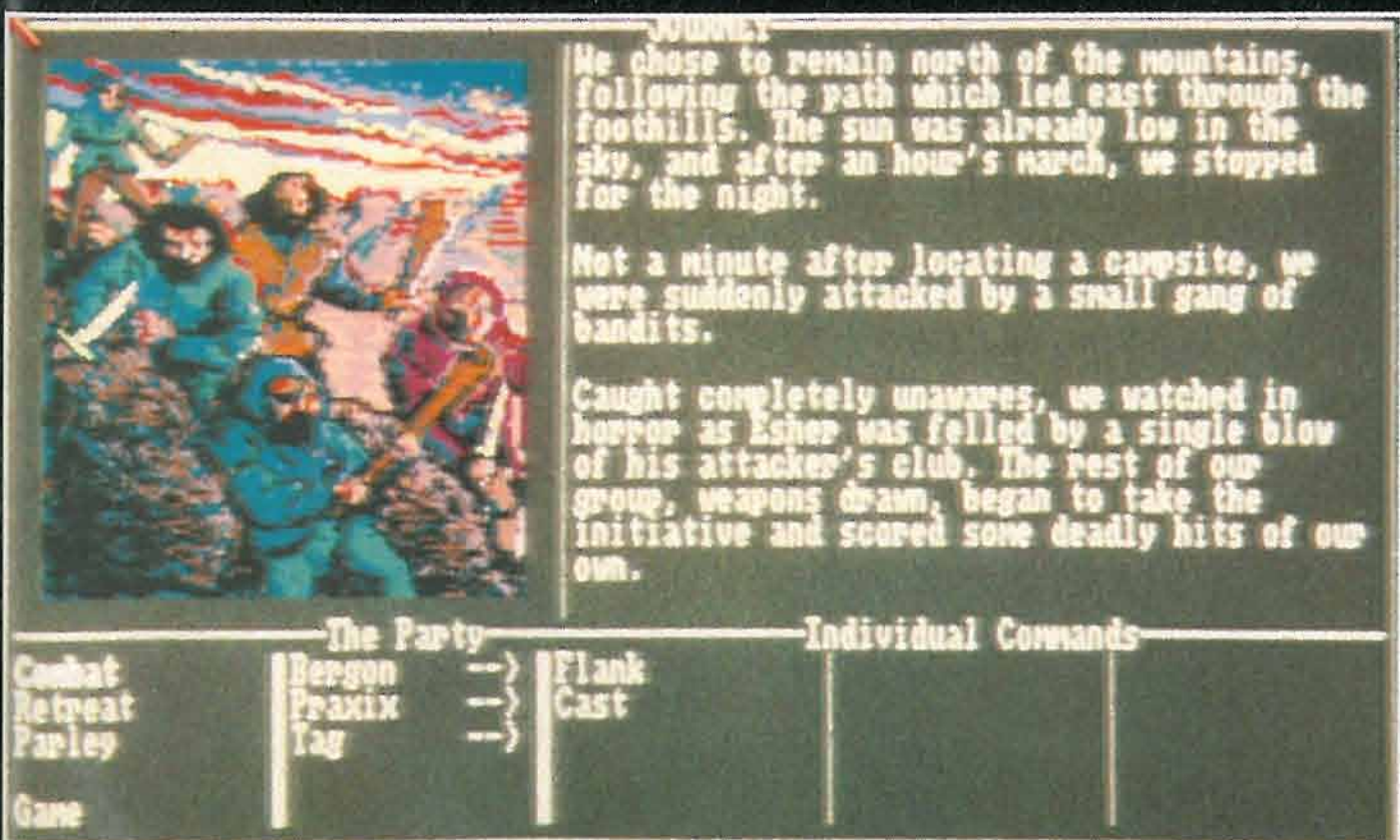
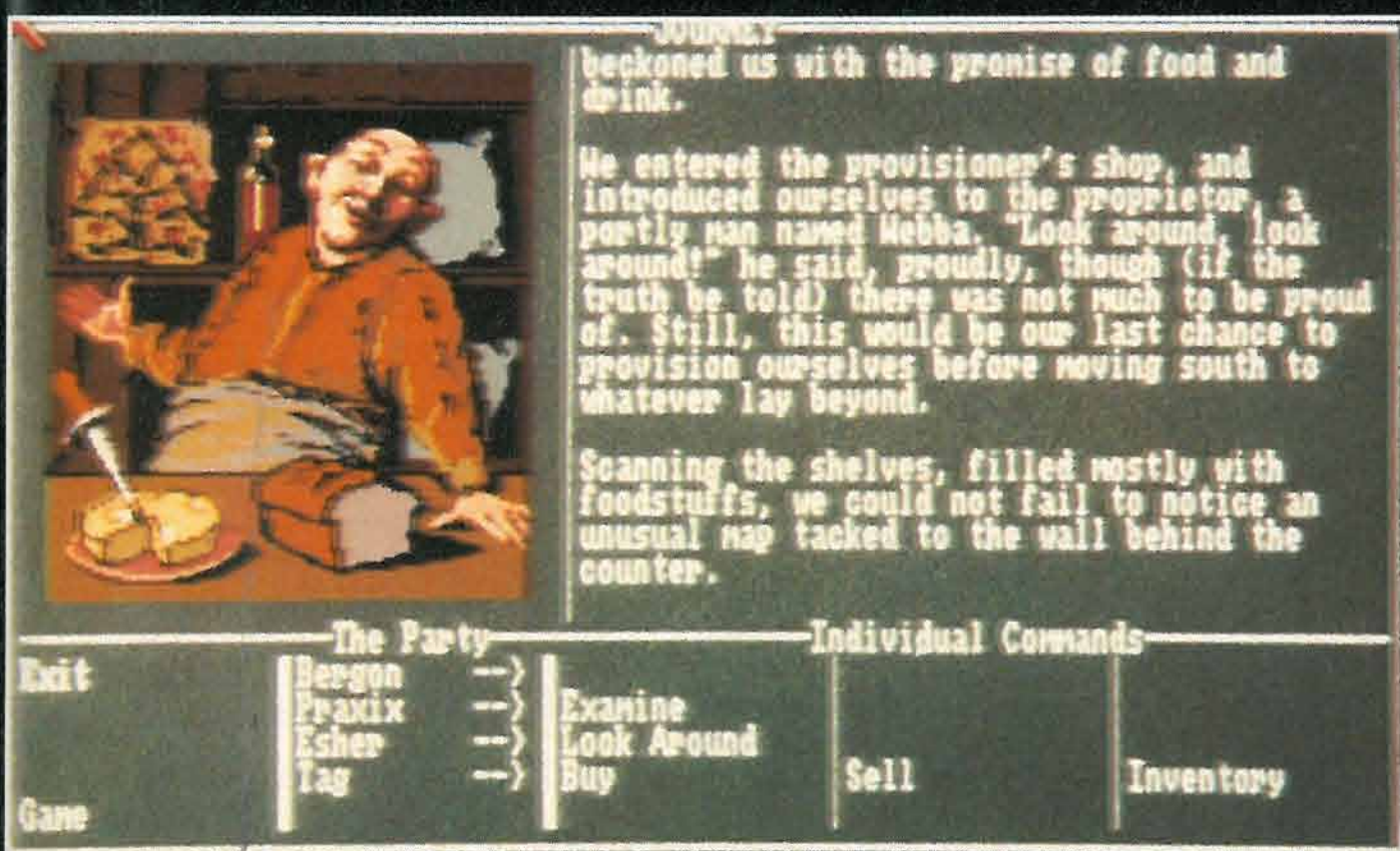
Suma sumarum

Infocom har lavet et godt begyndereventyr med Journey. Grafikken ødelægger ikke stemningen, men gør heller ikke spillet meget bedre; specielt da den sådan set ikke tjener andet formål end at være til pynt. Der er altså ikke noget med interaktiv grafik som i f.eks. Deja Vu og Shadowgate. Systemet med at give spilleren en (lille) række valgmuligheder virker udmærket, og hjælper med at gøre teksten bedre og mere flydende, men gør også spillet lettere. Det sidste gør sådan set ikke noget, bare man er opmærksom på, at hvis hårdhuede dragedræbere slipper guldstykkerne til Journey, får de ikke mange dages underholdning, men til gengæld en del mindre frustrationer.

| | |
|----------------------|-------|
| SVÆRHEDSGRAD: | let |
| PARSER: | Ingen |
| ATMOSFÆRE: | 76% |
| OVERALL: | 75% |

VERSIONER

AMIGA
C64/128
PC
ATARI ST



Glæd dig

til næste nummer,
hvor du bl.a. kan læse
om:

STRØMLINET GRAFIK

Og vi snakker ikke om en serie om hvordan du kan designe dit nye hus med et CAD-program. Vi ser på hvordan bl.a. "Stjernekrigen" og "Den sidste Starfighter" blev til. Læs den store G.P. SPECIAL om, hvordan grafik bruges, og hvilke maskiner der skal til.

Amstrad CPC Seriose programmer fra Magic Games

MGdumps printerpakke: 4 grafiske dumps (17 mill. grå-toner) m. valgbar forstørrelse. Tekstdump m. tre skrifttyper. Buffer - valgfri størrelse. Grafikudvidelse på 9 avancerede kommandoer til Basic. Printerdriver (Epson FX-80 eller andre). Kan køre samtidig med andre programmer.

120 kr.

MGtransposer Kopiprogram: Uendelig lange filer. Multi-kopiering (flere filer samtidigt). Disc/tape, Disc/Disc, Tape/Tape, Headerless. Menustyring. Redigering i filer..

90 kr.

Priserne er excl. porto og gælder kun for disketteversionerne.

Magic Games
v/Bjarne Vestergaard

Tlf. 74 55 25 13 Man-Tors kl. 15-18

TO GRATIS PLAKATER

Vi følger succen med Batman plakaten op, og vi har derfor ikke mindre end to plakater i næste nummer! Vi siger ikke hvilke, men der er helt sikkert noget at glæde sig til!

Og så er der selvfølgelig

- Reportager
- Interviews
- Masser af spiltests
- Tips og Tricks
- Saradon
og
meget,
meget
mere!

**Games
Preview 5
kommer
snart i en
kiosk nær
dig...**

PUBLIC DOMAIN

"Public Domain" software er gratis (vi opkræver dog et mindre beløb for disketten og ekspeditionsomkostningerne - se kuponen).

Vore Public Domain disketter må kopieres. De er ikke kopi-beskyttede, så i de fleste tilfælde kan du uden videre gå ind i programmerne og evt. ændre lidt ved koden. På den måde lærer du en masse om programmering.

Games Preview har opbygget et større bibliotek af PD-disketter til Amiga, PC og Commodore 64/128. Udvalget er stort, kvaliteten er i top, og der vil fast komme fire disketter til hver af de ovenstående computere i hvert nummer. Der ligger en skattekasse og venter på dig!

AMIGA

PD4: AmScsi, Asm68K, Assigned, DK, Flip, Foogol, Free, Malloctest, Melt, Nart, Purty, Raytracer, Sendpackets, SnapShots, TagBBS.

PD5: Bezier, Bsplines, Comm, Copy, Diff, Eless, FD, Hardcopy, Setfont, SpeedDir.

PD6: AmiGazer, Cardfile, Conman, IMandelvroom, NewDemos, Othello, PrtDrvGen, Rainbench, Showprint, Sizzlers, Timer, Tools.

PD7: Cmd, CygnusEdDemo, GOMF, Journal, Mergemen, Printerstealer, RecordReplay.

PC

PD4: 3-Demon, 3Drot, Ladybug

PD5: Draw, Insults, PacGirila

PD6: Emacs, Macsexe, Emacsdoc

PD7: ProComm

COMMODORE 64

PD4: Endnu en disk stoppet til randen med gratis spil af god kvalitet. Der er over 20 forskellige titler!

PD5: Ja, ja - underholdning kan man jo ikke få for meget af. Derfor indeholder denne disk også et sandt overflødhedshorn af spil til næsten ingen penge. Til eventuelle våde sommerdage...

PD6: En diskette fyldt op med lærerige programmer, som kommer alle til gode. Forbløf dig selv og dine venner med denne nye viden.

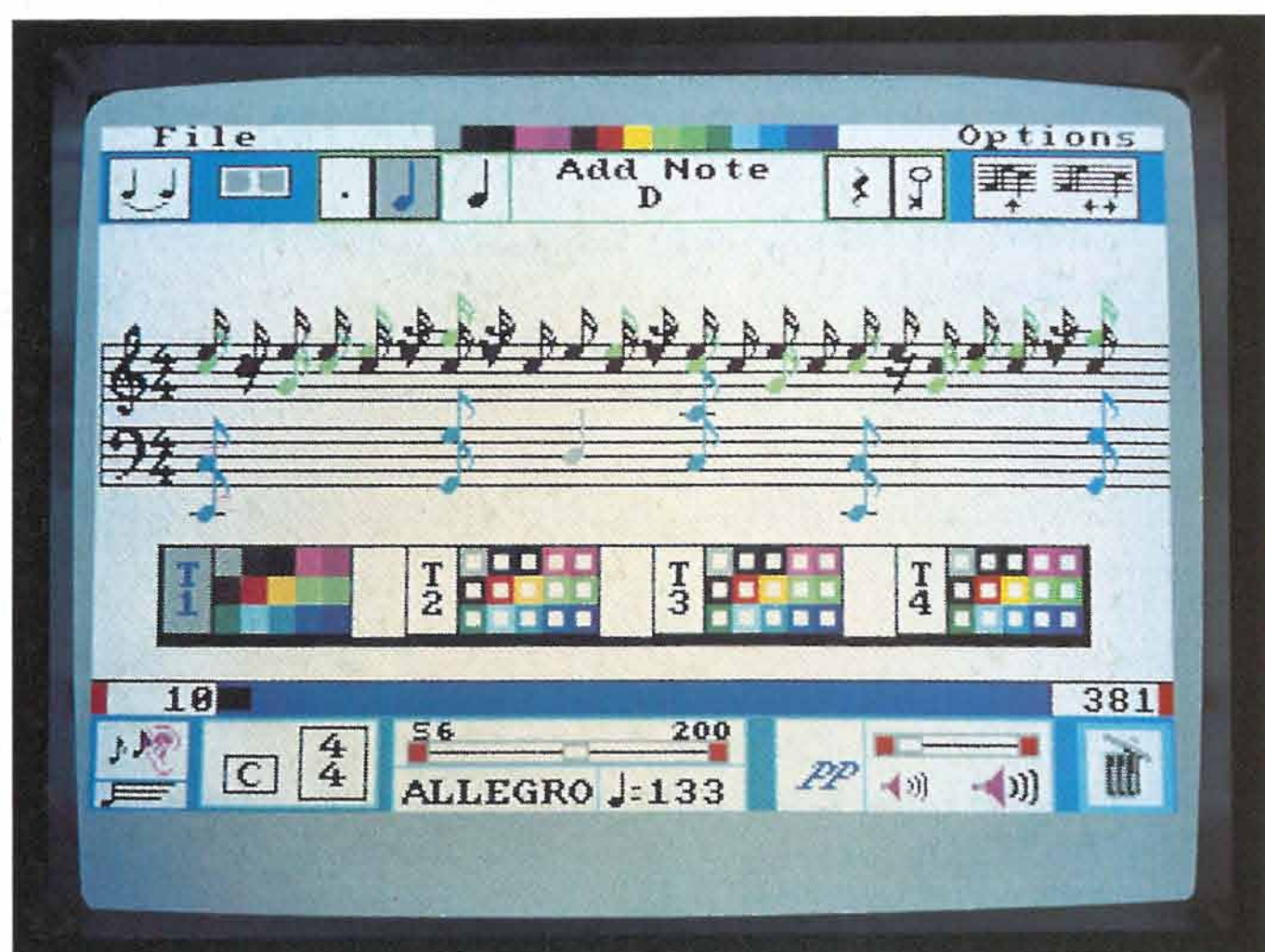
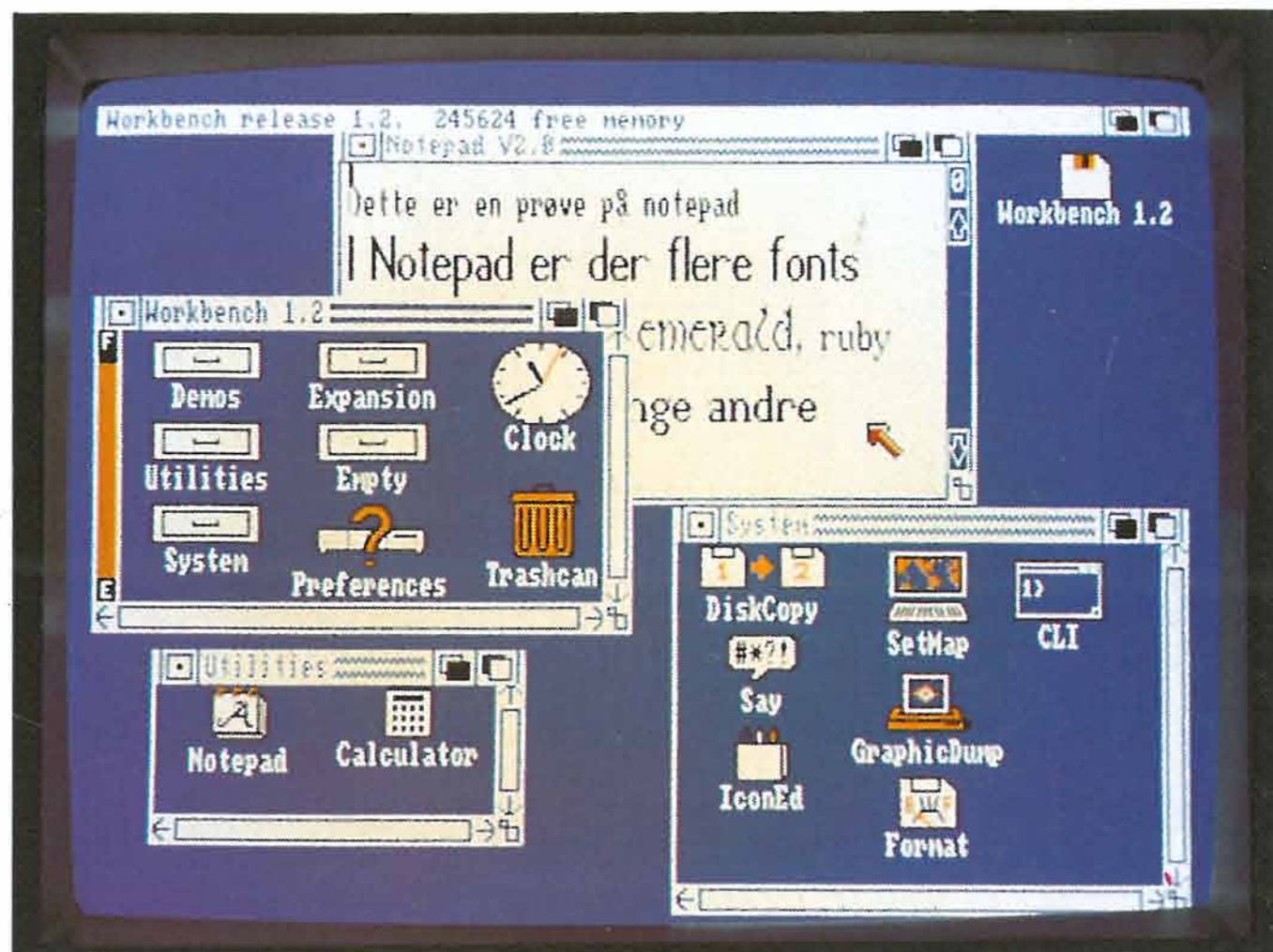
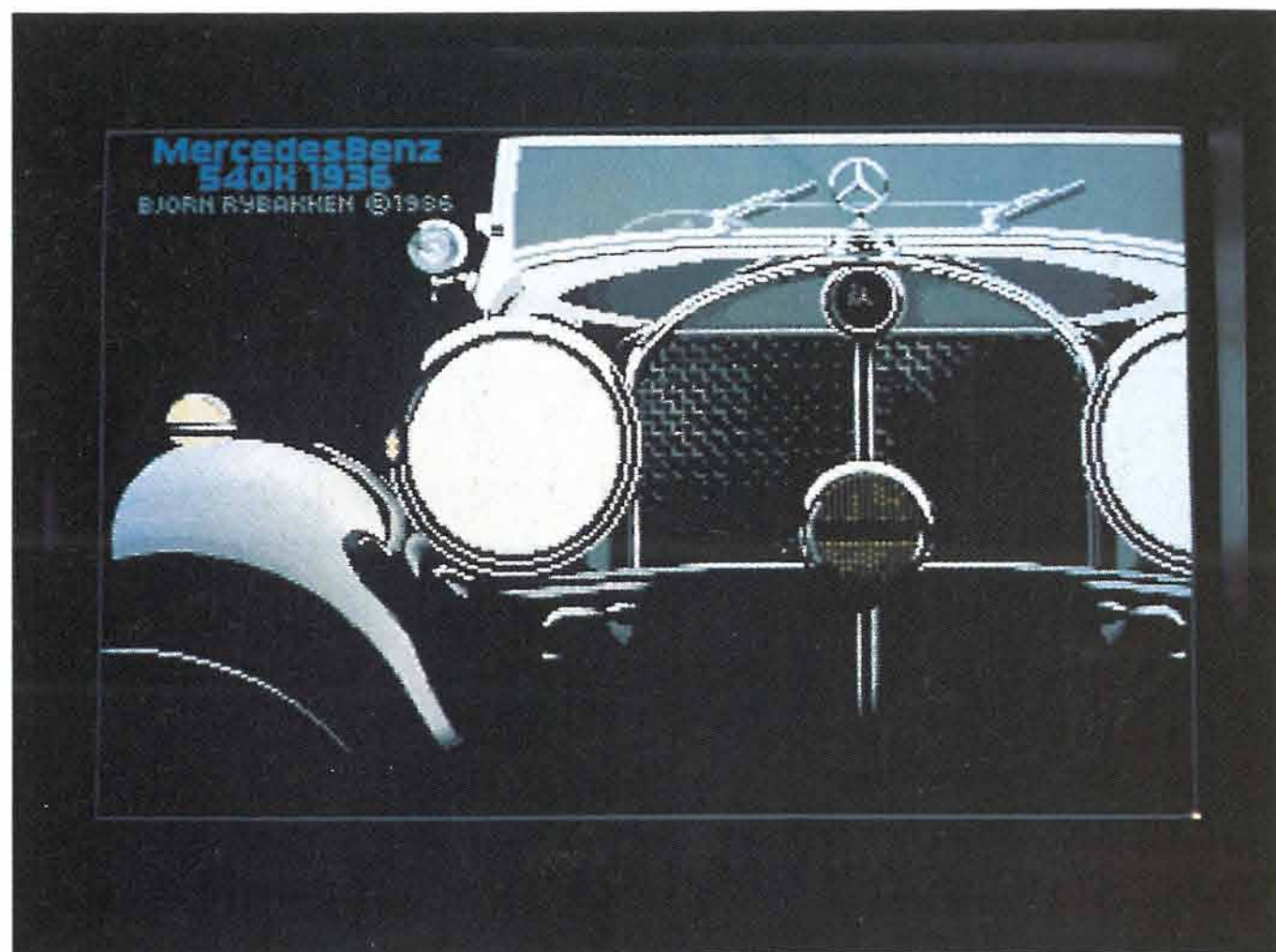
PD7: Nu er vi kommet over i den professionelle afdeling med en række brugerprogrammer, bl.a. adressebog og file-organisere. Hvis du har brug for noget professionelt kan du finde det på denne diskette.

COMMODORE 128

PD4: En hel diskette fyldt op med brugerprogrammer til C-128. Der er bl.a. et kopiprogram, disketterednings - programmer og meget mere. Spar dig selv for besværligheder - køb denne disk!

PD5: Denne diskette indeholder alt lige fra Halleys komet til BBS-programmer. Bliv positivt overrasket!

KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ET ARKIV OG SPILLER MOZART?



MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højfrekvente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 50 skærm billeder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj opløsning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 512K RAM og kapaciteten kan internt udvides til 1 Mbyte RAM, og i alt til 9,5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter

kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højere opløsning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nøjagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvejr i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Der, hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



Nærmeste forhandler oplyses på tlf.
06 28 55 88/02 43 22 21

☐ Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____ By _____

Sendes i lukket kuvert til:
Commodore Data A/S
Jens Juulsvej 42, 8260 Viby J.